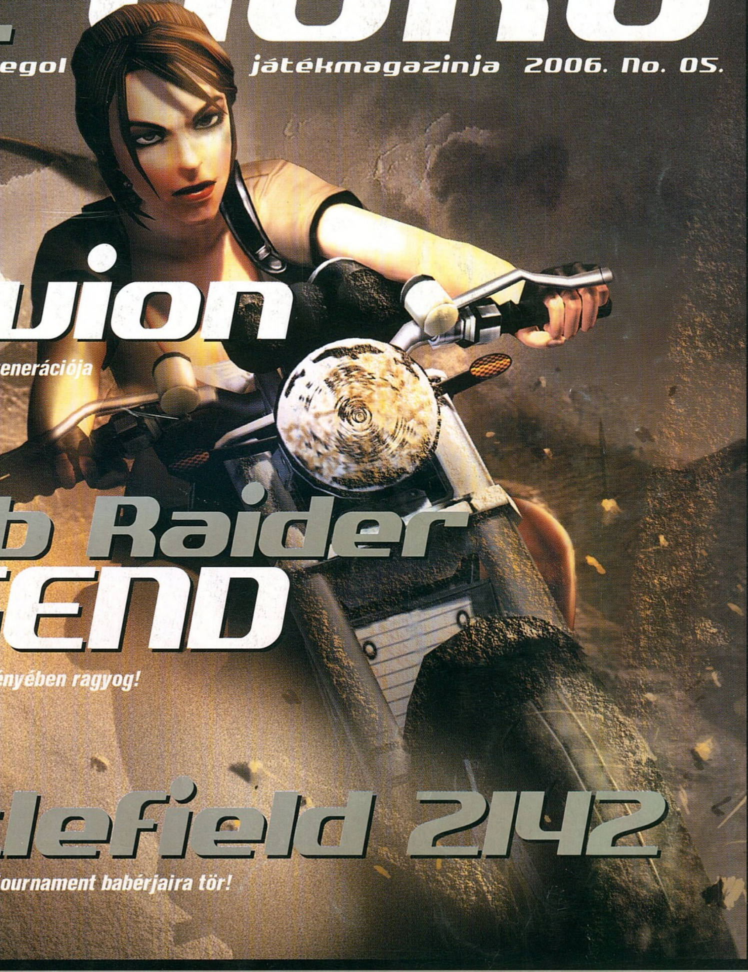
DVD ROM Dupla DVD

7 Demo
37 Video

teljes játék:
Scrapland

PC GURU

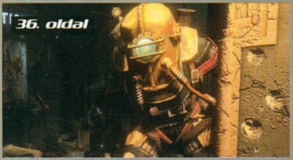
Magyarország legol játékmagazinja 2006. No. 05.

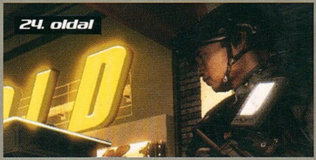


teszt
Oblivion
A szerepjátékok következő generációja

teszt
Tomb Raider LEGEND
Lara Croft végre újra a régi fényében ragyog!

bemutató
Battlefield 2142
A Digital Illusions az Unreal Tournament babérjaira tör!


36. oldal
Bioshock
bemutató

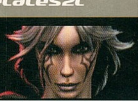

24. oldal
Rainbow Six Vegas bemutató

42. oldal
HEROES OF MM 5
bétateszt

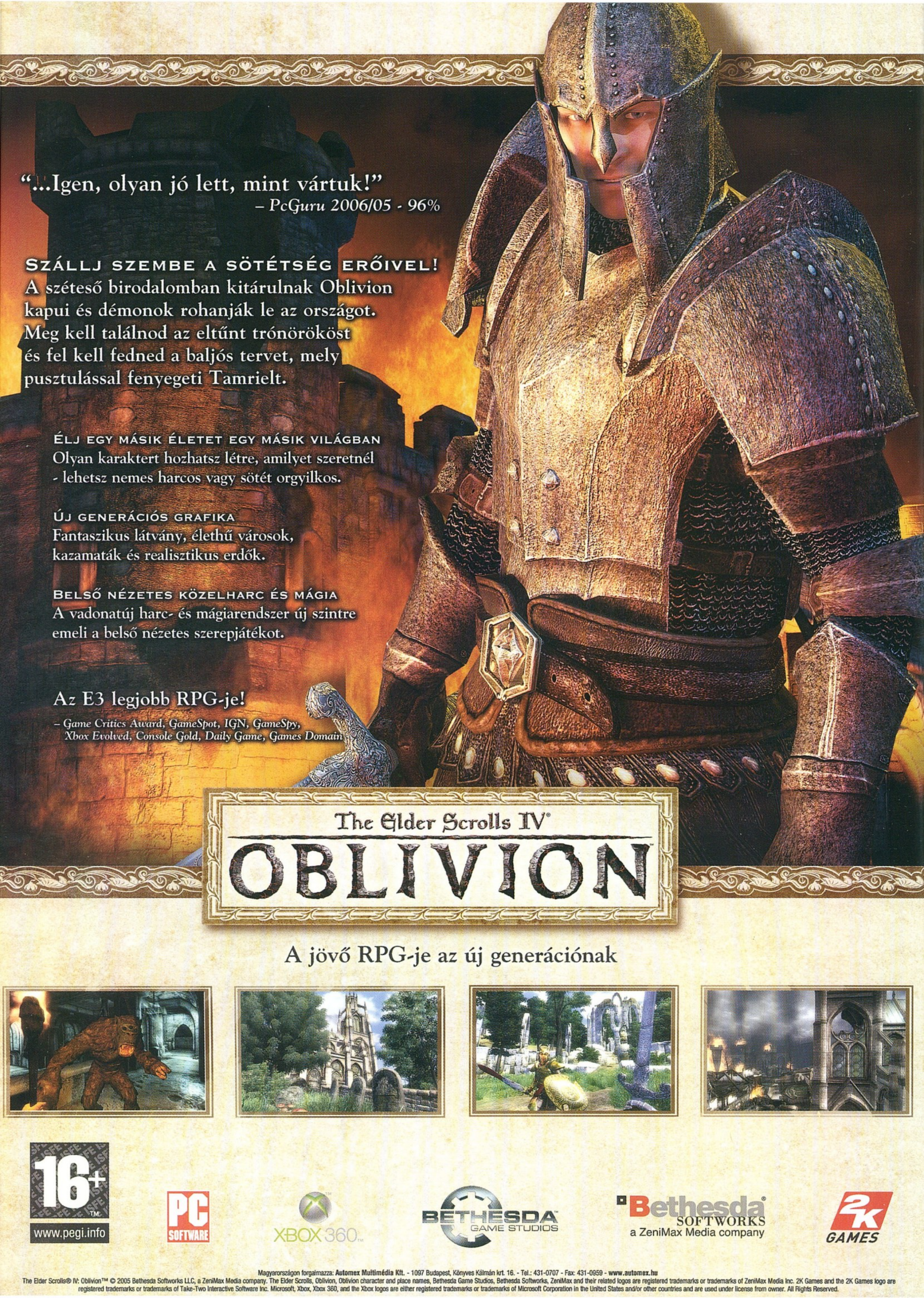
ára: 1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók /Black and White 2 Conflict: Gobal Storm Full Spectrum Warrior: Ten Hammers Knights of the Temple 2 Spellforce 2 ÜberSoldier WWII: Tank Commander Videók / Battlefield 2 Euroforce Battlefield 2142 Blazing Angels Company of Heroes Final Fantasy XI Advanced Warfighter / Heroes of Annihilated Empires Paraworld stb.



SPELLFORCE 2 demo


"...Igen, olyan jó lett, mint vártuk!"
– PcGuru 2006/05 - 96%
SZÁLLJ SZEMBE A SÖTÉTSÉG ERŐIVEL!
A széteső birodalomban kitárulnak Oblivion kapui és démonok rohanják le az országot. Meg kell találnod az eltűnt trónörököst és fel kell fedned a baljós tervet, mely pusztulással fenyegeti Tamrielt.
ÉLJ EGY MÁSIK ÉLETET EGY MÁSIK VILÁGBAN
Olyan karaktert hozhatsz létre, amilyet szeretnél - lehetsz nemes harcos vagy sötét orgyilkos.
ÚJ GENERÁCIÓS GRAFIKA
Fantaszikus látvány, élethű városok, kazamaták és realisztikus erdők.
BELSŐ NÉZETES KÖZELHARC ÉS MÁGIA
A vadonatúj harc- és mágiarendszer új szintre emeli a belső nézetes szerepjátékot.
Az E3 legjobb RPG-je!
– Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy, Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
A jövő RPG-je az új generációnak
16+
www.pegi.info
PC SOFTWARE
XBOX 360
BETHESDA GAME STUDIOS
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
2K GAMES
Magyarországon forgalmazza: Automex Multimédia Kft. - 1097 Budapest, Könyves Kálmán krt. 16. - Tel.: 431-0707 - Fax: 431-0959 - www.automex.hu
The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2005 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Oblivion character and place names, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and their related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks or trademarks of Take-Two Interactive Software Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from owner. All Rights Reserved.

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin
A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491
Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499
Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Végre gőzerővel beindult a PC-s játékipar, aminek a csúcspontját az egy hónap múlva megrendezendő Los Angeles-i E3 jelenti majd – azonban úgy néz ki, az év legjelentősebb eseményéig sem kell szűkölködnünk a játékokban. Hosszas várakozás után végre megérkezett a Tomb Raider széria legújabb darabja. A csúfos előző rész ellenére nagy reményeket fűztünk hozzá, és rendíthetetlenül hittünk abban, hogy az új fejlesztőcsapat képes lesz újra életet lehelni Larába. Nem kellett csalódnunk a Bethesda nagyszerű szerepjátékában az Oblivionban sem. A teljes szabadságot nyújtó RPG egészen döbbenetesre sikeredett, sokan minden idők egyik legjobb játékának titulálták.

Az e havi játéktesztek csúcsát az utolsó utáni pillanatban beesett Heroes of Might and Magic 5 jelentette. A Ubisoft által küldött tesztverzió azonban annyira keveset tartalmazott a végleges játékból, hogy úgy döntöttünk, a végső szót csak a teljesen végleges verzió tesztelése után hozzuk meg. A PC Gurunál mindig nagy hangsúlyt fektettünk a hitelességre, így egy általatok és általunk ennyire várt játéknál nem engedhettük meg magunknak, hogy egy félkész verzióból játéktesztet készítsünk. A végül bétatesztté avanzsált beszámolónkat fogadjátok szeretettel, rengeteg új információt tudhattok meg belőle az év legjobban várt stratégiai játékáról.

Szokásomhoz híven a végére hagytam a teljes játékkal kapcsolatos információkat. A múlt hónapban beharangoztuk, hogy a Scrapland magyar nyelven kerül a DVD mellékletre. Sajnos azonban a forgalmazó lapzártáig nem tudta elkészíteni a Gurunak szánt magyar verziót, így be kellett érnünk az angollal... A kellemetlenség miatt elnézéseteket kérjük! Fájdalomdíjként a következő hónapban a tomboló Lara Croft-láz miatt a Tomb Raider Chroniclest választottuk teljes játéknak.

A Guru legyen Veletek!

SASA

Tartalom

05 **AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Scrapland 08 DVD-melléklet

20 **BEMUTATÓK**
20 Battlefield 2142 24 Rainbow Six Vegas 30 The Movies: Stunts & Effects 31 Black & White 2: Battle of Gods 32 Civilization 4: Warlords 33 Age of Empires 3: The Warchiefs 34 Dungeon Siege 2: Broken World 36 Bioshock 42 Heroes of Might & Magic 5

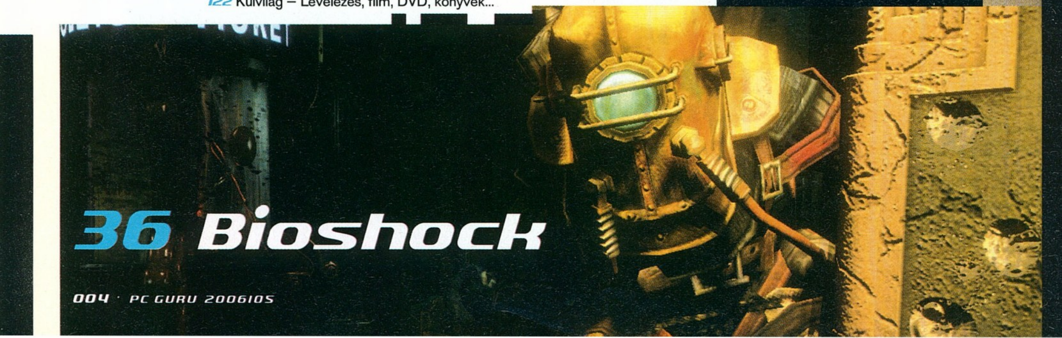
48 **ISMERTETŐK**
48 The Elder Scrolls 4: Oblivion 56 Tomb Raider Legend 62 Commandos Strike Force 66 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth 70 Empire Earth 2: Art of Supremacy 72 Onimusha 3 74 Act of War: High Treason 76 Dungeons & Dragons Online 80 LA Rush 82 Battlefield 2: Euro Force 84 CSI 4: Dimensions of Murder

90 **ROVATOK**
90 Játék mentőöv 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 92 NosztalGuru 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

94 **HARDVER**
94 Hardver hírek 100 DDR-DDR2 generációváltás 106 CeBiT beszámoló 104 PSP Rovat 109 Oblivion teljesítményteszt 110 IDF 2006 Spring 112 Mobiljátékok 110 Windows Vista bemutató 112 3D Mark 06

122 **KÜLVILÁG**
122 Külvilág – Levelezés, film, DVD, könyvek...

66 Call of Cthulhu



36 Bioshock

Már egy hónap sincs az E3-ig. Mit vártok a kiállítástól?

SASA

Természetesen nagyon jó játékokat! Tűkön ülve várom a következő generációs konzolok demonstrációit, bármit megtennék egy kipróbálható Halo 3 demóért, és persze kíváncsian várom a lélegzetelállító PC-s játékbemutatókat is. Szívesen összefutnék idén is Tim Sweeneyvel, az Unreal Tournament grafikus motorjának készítőjével és Will Wrighttal aki remélhetőleg mindent elárul legújabb játékáról a The Spore-ról. Ja, és nem sértődnék meg, ha a Blizzard végre bejelentené a StarCraft és/vagy a Diablo folytatását!

HANCU

Azt várom, hogy legyen nagyon sok olyan játék kiállítva, ami képes elrángatni a Blizzard standjától – ellenkező esetben a kiállítás után a WoW kiegészítőjéről többet fogok tudni, mint maguk a fejlesztők, az összes többi bemutatott játékról meg semmit... (Azért ahogy a lassan alakuló időbeosztásunkra nézek, ez a veszély szerencsére nem fenyeget.)

CHRIS

Valami olyan Xbox 360-as játékot, amire ha rámutatok, végre rábeszélhetem barátnőmet is egy beruházásra. PC-s fronton a Blizzard játékbejelentéseit várom, bízom benne, hogy fellebbentik a fátylat a Diablo 3-ról, és végre bejelentik, hogy milyen új szövetséges faj lesz majd a WoW kiegészítőben. Ezen kívül számítok valami klassz ajándékra Grath-éktől. Ha tegyük fel, meglepnének egy PSP-vel, akkor talán nem sértődöm halálra, hogy megint itthon hagytak.

GABEN

Nem szeretnék annyira sablonos és semmitmondóan nyilatkozni mint kedvenc hardverszerkesztőnk tette itt alattam. Általában nem szoktam játszani, de azért egy jó kis rögbis játékot bejelenthetnének az E3-on!

JOC

Semmi különösre nem számítok, nyilván olyan lesz, mint a többi E3, illetve valószínűleg még szebb, még nagyobb stb. Az egészben persze – mint mindig – egyértelműen most is az lesz a legjobb, hogy legalább egy hétig nem lesznek itt a Sasáék...

GRATH

A legfontosabb talán a Halo 3 bemutatkozása lenne, de nem sértődnék meg, ha a Square Enix, a BioWare és a Blizzard is új játékok tömegével lepne meg. Ott van aztán az évek óta rebesgetett Shadowrun is, ami az évszázad játéka lehet, no meg a rengeteg FPS, amellyel sok száz órát fogok eltölteni, a Quake Warstól a Gears of Waron át az Unreal Tournamentig. Plusz az a megszámlálhatatlan sorozat, melyek új részekkel jelentkeznek; Metal Gear Solid, Resident Evil, Splinter Cell, Ninja Gaiden meg a többi kétszáz...

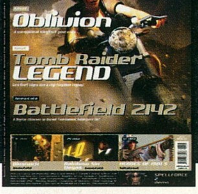
RICCO

Mostanában nem nagyon tartom figyelemmel ezeket a kiállításokat, de a WoW kiegészítő megjelenési idejének közése, részleteinek megismerése engem is lázba hozna. És természetesen egy esetleges Diablo 3 bejelentés is jókedvre derítene. Aztán, hogy ezekből mi lesz, az majd kiderül.

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2006-ban sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2006. MÁJUS 12-ÉN JELENIK MEG!



Újságírás a jövőben, avagy a Gyilkos robotok irta · JuliuS

AMERICAN McGEE'S SCRAPLAND

fejlesztő > mercury steam entertainment kiadó > deep silver web > www.scrapland.com

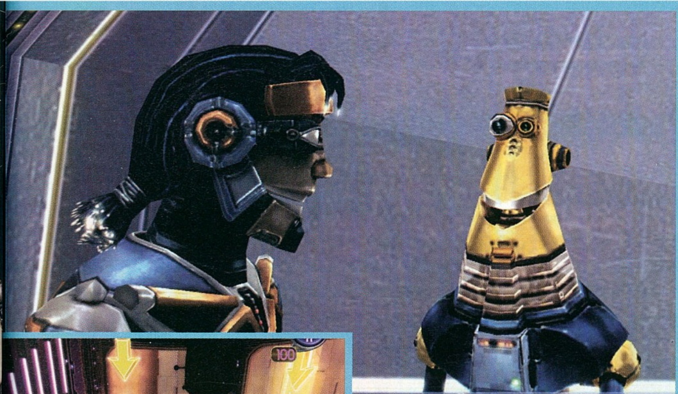
Vannak játékok, amelyek a megszólalásig élethű, agyoneffektezett grafikájukkal tűnnek ki a tömegből, mások egy egyszerű ötletre építkezve, a gyors kikapcsolódásra apellálva hódítják meg a játékosokat. Vannak multimilliós költségvetésből gazdálkodó filmfeldolgozások, megint mások inkább az emberek titkolt vágyait megvalósítva válnak népszerűvé. És persze ott vannak a vicces, humoros, agyament blődségek, mint amilyen például a Scrapland – és bizony sokszor ezeket szeretjük a legjobban (ráadásul a Scraplandnél a gyönyörű grafika is ott van!).

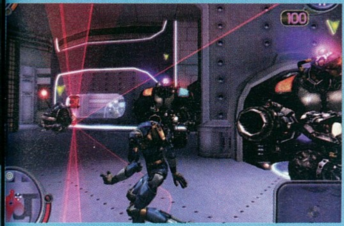
A szorgos kis spanyol fejlesztőcsapat tagjai – úgy látszik, ebben a hónapban csak ibériai fejlesztések jutnak nekem (na ki tudja kapásból rávágni, mi a másik játék?) – igazi torreádorok módjára, hatalmas lelkesedéssel kezdtek bele első közös alkotásukba, hogy egy futurisztikus környezetben játszódó, robotok főszereplésével készített akció-kaland masszát gyúrjanak össze. Aztán megjelent a színen American McGee, és a fél világ találgatta, mi a fittyfenét keres ő ott, látszólag fényévnyi távolságra a saját műfajától. Végül az első demó megjelenésekor állt össze a kép, az előbb említett massza a McGee-féle sajátos hangulattal meghintve egy remek humorú, ötletes játékban öltött formát.

MINIROBOTOK

A másik dolog, ami miatt sokan felkapták a fejüket a Scraplanddal kapcsolatban, hogy előszeretettel hívták űrbéli GTA-nak. Ennél jobb reklámot pedig nem is kívánhattak volna maguknak a spanyolok, hiszen akkoriban minden a GTA körül forgott. A megtisztelő jelzőt szabad játékmenetével (mindenféle kötöttség nélkül oda megyünk, ahová csak akarunk) folyamatos történéseivel (non-stop akció, amelyben hol a fő cselekmény, hol pedig az állandó mini küldetések között csapongunk) és az erős járműhasználattal (igaz itt 3D-ben, űrsikló-szerű gépekkel zajlik a kergetőzés) érdemelte ki.

Hősünk D-Tritus névre hallgat, és történetünk kezdetén épp megérkezik Chimera aszteroida robotvilágára (ő maga is robot, ha még nem mondtam volna), hogy valami normális munkát találjon. Mivel azok már elfogytak, újságírónak áll (köszi, Mercury), és rögtön a dolgok sűrűjében találja magát, amikor egy példátlan esemény, a hosszú idő óta első robotgyilkosság eseményeinek kellős közepébe csöppen. Hogy miért olyan ritka ez a gyalázatos tett? A robotok többszörös





túlbiztosítással rendelkeznek az ilyen jellegű „balesetek" elkerülése végett, ezért minden masina emlékmodulja egy központi memóriaegységben, a Nagy Adatbázisban kerül letárolásra. Ha felújítás, vagy alkatrészcsere, netalán egy szerencsétlen véletlen folytán az alany működésképtelenné válik, csak visszatöltik a memóriáját egy új testbe, és máris folytathatja boldog életét. Ezúttal azonban, a megsemmisítés után a robotok döbbenten konstatálták, hogy ismeretlen tettesek kitörölték az „elhunyt" adatait az Adatbázisból, ezzel végleg kiiktatva őt.

TRANSFORMERS KIKACSINTÁS

D-Tritusnak alaposan bele kell húzni, hiszen ahogy mind jobban halad előre a nyomozásban, úgy nő az esélye annak, hogy ő lesz a következő áldozat. Természetesen nyomozás közben is érhetnek minket „véletlen balesetek", de mivel már bekerültünk az Adattárba, semmi végzetes nem történhet velünk – mindaddig, amíg az összes újraaktiválási lehetőségünket el nem veszítettük (tisztára Windows XP, nem?). Mondjuk némi kreditért extra „életeket" is vásárolhatunk magunknak, ráadásul mindezeken felül bármikor menthetünk játékállást, így túl sok hajtépésre ezúttal nem kell számítanunk.

Legfontosabb képességünket igen hamar elsajátítjuk, és rengetegszer fogjuk használni a későbbiekben is: ez pedig az adatbázis meghackelése, miáltal bármely robot külalakját magunkra ölthetjük, bejutva ezzel számunkra lezárt területekre. Ráadásul a felvett alak képességeit is magunkba töltjük, így olyan extra tudás birtokába juthatunk, amik az alap Tritus modellnek nem állnak rendelkezésére. Összesen 15 különféle robot fedőlemezébe bújhatunk. Ez a hasznos képesség ugyanakkor roppant veszélyes móka, hiszen ha egy őrszemdroid, vagy biztonsági őr, netán egy kamera hatósugarába kerülünk, ő azonnal detektálja a csalást, és küldi is az őrséget, akik gondoskodnak róla, hogy többé ne terhelődjön a memóriánk holmi nyomozással... sem semmi mással. Egy másik robot közvetlen „felülírására" is van lehetőségünk, ez azonban olyan mértékű riadót vált ki, hogy a környék összes rendőre minket fog hajkurászni (szerencsére azért le lehet őket rázni).

„GYŰLÖLÖM, AMIKOR EZT CSINÁLJA"

Az ominózus mondat a Klónok támadásában hagyta el Kenobi száját, amikor egy intenzív robogós üldözés után Anakin kiugrott a podból. Ezt csak azért mondtam, hogy felidézzem bennetek az üldözéses jelenetsort – a Scrapland ugyanezt a fantasztikus látványt kínálja, relatív alacsony konfiguráción is megdöbbentő sebességgel. A külvilág igazán csodálatos, az égig meredő felhőkarcolók, a köztük húzódó széles, mágnespárnás közlekedőutak, a rövidítésekre lehetőséget adó alagutak és átjárók mellett még a szeméttelep kacskaringós, kesze-kusza átjárói is bámulatos látványt nyújtanak (ha valaki nem látta a Star Warst, próbáljon az Ötödik Elem városára gondolni).

A hajókat egyébként kedvünkre fejleszthetjük, külön darabokból állíthatjuk össze a hajtóművet, a páncélzatot és a fegyverrendszereket, kiválasztva, hogy inkább a sebességre, vagy a nagy tűzerőre hegyezzük ki a gépet. A magával ragadó grafikát dinamikus hangok, és pörgős techno zene egészíti ki. A Scrapland egy kellemes meglepetés volt egy évvel ezelőtti megjelenésekor, és remélhetőleg hasonló élményben részesít most benneteket is.

Szoftverek Önnek és Cégének a világ kis és nagy szoftverházaitól.

A szoftver ismer(e)t szállítója

szoftver ABC

Cím: 1022 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: Http://www.SzoftverABC.hu

DVD tartalom

Az elmúlt négy hét alatt rengeteg említésre érdemes játékdemót sikerült beszereznünk, melyek közül külön kiemelnénk a Spellforce 2 és Black & White 2 páratlanul jól kinéző kipróbálható változatait, amelyekkel jó néhány órára elfoglalhatjuk magunkat. Érdemes lesz bekukkantanotok az animációk és mozielőzetesek közé, és ne feledjétek el fellapozni állandó rovatainkat sem. Habár a magyar nyelvű Scrapland a leadás pillanatáig nem érkezett meg hozzánk, s ezért kénytelenek voltunk az angol változatot feltenni lemezünkre, reméljük a számtalan egyéb érdekességgel kárpótolhatunk benneteket!

demo no. 1.

BLACK & WHITE 2

Bár jó ideje kapható teljes verzióban a Lionhead isten-szimulációs játéka, mégis örömmel tettük fel mellékletünkre a tavalyi év egyik legszebb és egyik legkiemelkedőbb alkotásának demóverzióját. A 700 megás demó rengeteg elfoglaltságot kínál, ugyanis a végleges változat első három szigetét teljesen végigjátszhatjuk benne. Elsajátíthatjuk a kezeléshez szükséges alapokat, és ezáltal remek ízelítőt kapunk a Peter Molyneux egyik legsikeresebb alkotásából.

Kurzormozgató nyilak – kamera mozgatása
L – Póráz előhozása / eltüntetése
F1-F7 – Fix kamera állások elmentése / visszatöltése
Szóköz – Ugrás a városközponthoz

demo no. 2.

FULL SPECTRUM WARRIOR:

TEN HAMMERS

A Pandemic legújabb modern katonai szimulációjának demója remekül vezeti be a játékost a folytatás újdonságaiba. Az intro mozi megtekintése után azonnal belecsöppenünk az első küldetésünkbe, ahol az oktató mód igyekszik megismertetni minket az alapvető irányítással, illetve bemutatja az új lehetőségeket is. Sajnos a PC-s verzión nagyon érezni lehet a konzolos átirattal járó irányítási nehézségeket, de valószínűleg a rajongókat ez cseppet sem fogja eltántorítani a demó feltelepítésétől.

TAB – Váltás a csapatok közt
W, A, S, D – csapattagok kiválasztása
Szóköz – Parancs visszavonása
E – Pontos tüzelés
F – Gránát kiválasztása
C – Fedezékbe vonulás

demo no. 3.

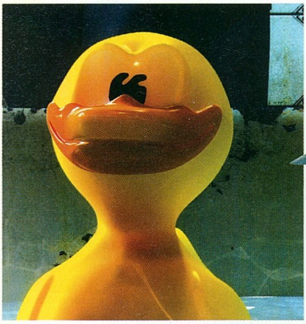
SPELLFORCE 2

A JoWood nagysikerű RTS-RPG játékának második részére már nem kell sokat várnunk, és erre remek bizonyíték a nemrég megjelent demó is. A mellékletünkre felkerült közel 600 megás csomag rengeteg dolgot rejt magában: nekiveselkedhetünk a hadjárat első két küldetésének (amelyben természetesen elsajátíthatjuk az irányítást, s bepillantást kapunk az ígéretes újdonságok jókora részébe is), illetve kipróbálhatunk egy Dun Mora nevezetű skirmish pályát is, amelyben kultúrált körülmények között csaphatunk össze az egyáltalán nem kultúrált ellenféllel.

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Control+1-9 – Csoportok kijelölés
1-9 – Csoportok kiválasztása
Q – Küldetések listázása
I – Leltár az összes szereplőről
M – Térkép
Insert – Váltás RTS és TPS nézetek közt
– / = – Katonai egységek kiválasztása

SHARE WARE

33 Corners Adventure - Amikor az iskolában a vonalzóval alkottunk valamit, eszünkbe nem jutott volna, hogy a derékszögben álló alakzatok valójában milyen érdekesek tudnak lenni. A mostani játék készítői adták meg erre a választ új alkotásuk képében, ahol egy L alakú elemet kell mozgatni a táblán, hogy aztán kettőt egymásba illesztve eltüntessük azokat a pályáról. Hogy mi ebben a kihívás? Mindössze annyi,



hogy az elemeket forgatni is kell. Így már bizony nehéz eltalálni pontosan azokat a lépéseket, amivel eltűntethetők a darabok, főleg úgy, hogy bizonyos lépésszám után újabbak jelennek meg a pályán. Aki remek logikai érzékkel rendelkezik, annak ez a tökéletes játék!

Ezen kívül Aqua Pearls, Around the World, Atlantis Quest, Beads, Iggle Pop, Tomb of Mystery, Pizza Frenzy, Swap & Fall 2 és Word Challenge Extreme shareware játékok a DVD mellékleten!

TURKÁLÓ

Google Earth - A Google Earth egy nagy múltra visszatekintő, állandó internetes frissítésre épülő térképrendszer. A programot az különbözteti meg a hagyományos térkép-programoktól, hogy műholdfelvételeken át navigálhatunk a Föld teljes felszínén, melyen aztán bekapcsolhatjuk a legkülönfélébb jelzőket. Pár gombnyomással láthatóvá válnak a határvonalak, az úthálózat, sőt még az éttermek is, ráadásul némely nagyvárosban még 3D-s épületek is megjeleníthetők. Látványos, de sajnos kicsit lassú, és nem igazán használható útvonalkeresésre. Megtekintését ettől függetlenül mindenkinek ajánljuk.

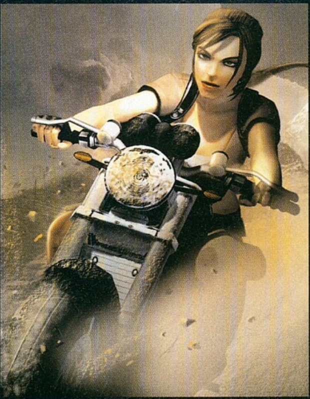
ROVATOK

Repülőgép-szimulátorok - A polgári replőgép-szimulátorok rajongóinak állítjuk össze rendszeresen rovatunkat, mely egy kihalásra ítélt műfajt próbál életben tartani. Rovatunkban különböző festéseket, modelleket és egyéb kiegészítéseket találhatok a Microsoft Flight Simulator című játékához, mely köztudottan a legéletszerűbb szimuláció, ami személyi számítógépen kapható. Reméljük, hogy a rovatot böngészve kedvet kaptok az év végén megjelenő folytatáshoz.

Ezen kívül Action!, Command & Conquer: Generals, Diablo 2, Focivilág, GTA, Half-Life 2, Jedi Academy, Mafia, Magyarítások, Photoshop, Szerepjátékok, Star Wars, Unreal Tournament és Warcraft rovatok a DVD mellékleten!

KILLING SPREE!

Desert Conflict 0.22 - A Desert Conflict mod a Battlefield 1942 mellé készül legnépszerűbb kiegészítés, a Desert Combat modernebb változata – immáron a Battlefield 2 motorra építve. A mod készítői igyekeznek újra a képernyőre varázsolni a népszerű expanzióban található térképeket és járműveket, melyekkel az egész játékélményt még tovább növelik. Sajnos az eredeti mod készítői, a Trauma Studios, már nem vesz részt a munkálatokban, de így is remek ingyenes csomaggal gazdagodhatunk, ha feltelepítjük ezt a csomagot játékunk mellé.



DVD TARTALOM

Játékdemók: Black and White 2 / Conflict: Gobal Storm / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Knights of the Temple 2 / Spellforce 2 / ÜberSoldier / WWII: Tank Commander

Animációk: Archlord / Battlefield 2 Euroforce / Battlefield 2142 / Blazing Angels / Company of Heroes / El Matador / Final Fantasy XI / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Faces of War / Heroes of Annihilated Empires / Hitman: Blood Money / Paradise / Paraworld / Rise of Legends / Rogue Trooper / Stranglehold / The Sims 2: The Family Business / Tomb Raider: Legend / War Front / Warpath / World of Warcraft v1.9: Ahn'Qiraj / X-men: Legend

Javítások: Age of Empires 3 v1.05 / Battlefield 2 v1.21 / Command & Conquer: First Decade v1.01 / Darwinia v1.42 / F.E.A.R. v1.03 / Knights of the Temple 2 v1.2.4 / LotR: Battle for Middle-Earth 2 v1.03 / Star Wars: Empire at War v1.03 / Tony Hawk's American Wastleland v1.01 / Tycoon City: New York v1.1.0.5 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v2.1 / Wintersports Pro 2006 v1.03 / X3 v1.04

Mozielőzetesek magyar felirattal: A Scanner Darkly / Alpha Dog / Basic Instinct 2 / Cars / Stay Alive / When a Stranger Calls / X-Men 3

Shareware játékok: 33 Corners Adventure / Aqua Pearls / Around the World / Atlantis Quest / Beads / Iggle Pop / Tomb of Mystery / Pizza Frenzy / Swap & Fall 2 / Word Challenge Extreme

Állandó rovataink: Action! / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: 24 the Game / Age of Pirates: Caribbean Tales / Dragonshard / Everquest 2: Kingdom of Sky / Full Auto / Need for Speed: Most Wanted / Rise of Legends / Street Fighter Series

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Modok: Desert Conflict 0.22 (Battlefield 2) / Plan of Attack beta 4 (Half-Life 2)

Képek a kulisszák mögül: Air Conflicts / Barrow Hill / Diver: Deep Water Adventures / Dungeon Runners / Field Ops / GTI Racing / Hard Truck: Apocalypse / Heart of Empire: Rome / Hitman: Blood Money / Loki / Rebel Raiders: Operation Nighthawk / Rise & Fall: Civilizations at War / Rogue Trooper / Rush for Berlin / Star Trek: Legacy / Stranglehold / The Godfather / Tomb Raider: Legend / Two Worlds / War Front: Turning Point / Warhammer Online: Age of Reckoning

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.1 és Xvid 1.2 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.03.23) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.3 és Nvidia Detonator 84.21 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Google Earth / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

BROKEN SWORD 4
THE ANGEL OF DEATH

Fejlesztő > Revolution és Sumo Digital **Kiadó** > THQ **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

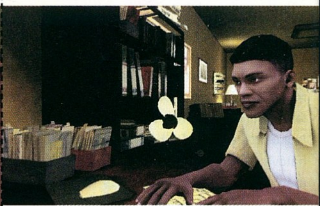
Először következzen egy hír, amely minden kalandjáték-rajongót az őrületbe fog kergetni: a Dreamfallt megint elhalasztották, jelenleg a „valószínűleg májusban" a hivatalos megjelenési dátum. Sebaj, nem kell felvágni az ereket, megtölteni a pisztolyt, hiszen van jó hírünk is: sikerült az első információkat és képeket begyűjtenünk a tervek szerint nyáron megjelenő negyedik Broken Sword-játékból.

Az eredetileg trilógiának tervezett sorozat új epizódja minden eddiginél komorabb lesz, és az eddigiekkel ellentétben csak Georgera koncentrál, régi szerelme, Nico csak mellékszerepet kap. Ennek oka az intróban látható gyönyörű és titokzatos nő, Anna Maria, akibe George azonnal és halálosan beleszeret. A hölgy eltűnik, George egyetlen nyoma pedig egy hátramaradt ősi kézirat, ami egy szép nevű különleges anyagról, a mfkzt-ről szól (a szó kiejtéséről versenyt fogunk rendezni...). Ezen a szálon elindulva kerül bele George az újabb csávába, amelyben nem csak az Annával és Nicóval kapcsolatos érzelmeit ismerjük meg, nem csak az Amerikában lakó bizarr rokonaival kerülünk kapcsolatba, de a tudomány és a vallás egy újabb ütközetét is túl kell élnünk.

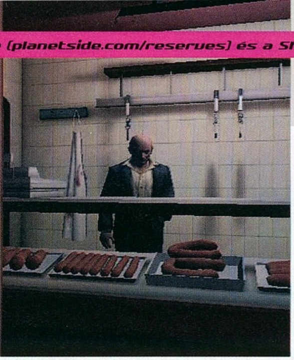
A játék stílusa nem sokat változik, viszont a Broken Sword 3 sok doboztologatós felada-

A legakciódúsabb pillanatokat átvezető jelenetek képében élhetjük ált

„Nem drágám, akkor sem veszünk lakást New Orleansban, ha lementek a telekárak!"



>> Két MMO játék lett ingyenes, a Planetside (planetside.com/reserves) és a Shadowbane (chronicle.ubi.com). Hajrá!



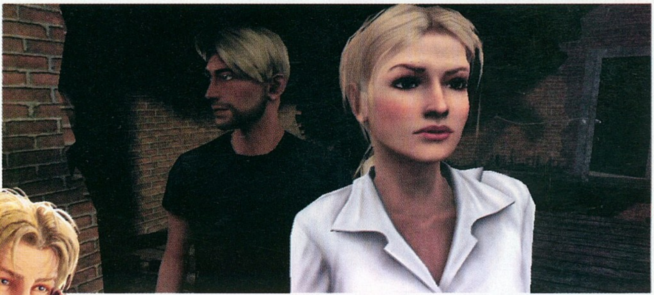
Vajon a a keresett mfkzt egy újfajta kolbász lehet? Kétséges, de egy próbát megér...

tát elfelejthetjük, ezúttal a gondolkodós puzzle-elemeken lesz a hangsúly. Párizs és egy közelebbről meg nem nevezett másik európai város (mi a Vatikánra tippelünk) mellett ezúttal New

„George-ról sok dolgot megtudunk majd – a múltjáról, a gyarlóságáról. Hogy kedveli Nicót, de sosem próbálta komolyabbá tenni kapcsolatukat, vagy hogy miért nem szívesen beszél az amerikai rokonságáról..." Charles Cecil, a fejlesztés vezetője

A ládatologatás helyét az ugrándozós feladatok veszik át

Yorkban is kell tevékenykednünk. Természetesen minden 3D-ben fog pompázni, shaderekben és mappingokban bővelkedve, köszönhetően a programozást végző Sumo Digital új grafikus motorjának, az Emmersionnek (a sztorit és a pályákat az eddigi részeket készítő Revolution szállítja). Charles Cecil, a sorozat szülőatyja szerint a játék abszolút nem happy enddel zárul, hanem „fájdalmas és keserű véget ér", amiről mi azonnal egy központi karakter haláláról kezdtünk vizionálni.



Anna bájait látva nem csoda, hogy George elpártolt Nicotól

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

Fejlesztő > Mythic **Kiadó** > Mythic **Megjelenés** > 2007. első fele

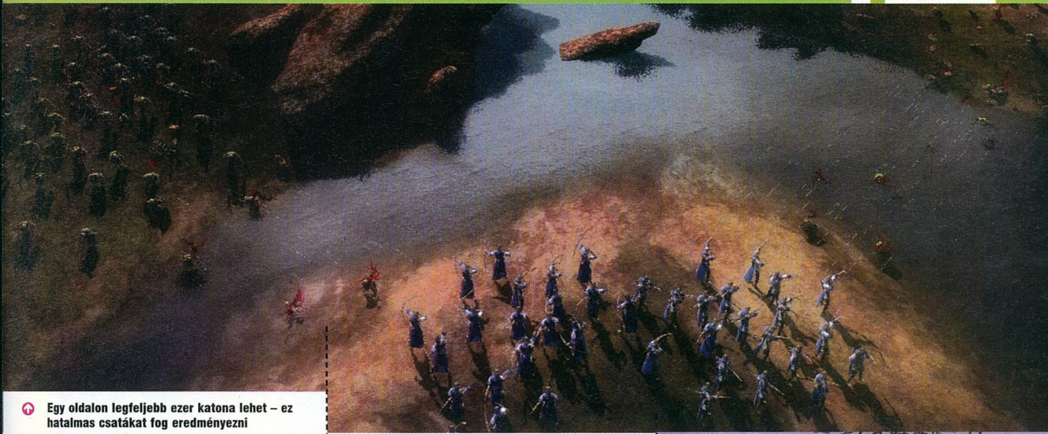
Ahogy az Azerothon is szokásos, az orkok itt is vadul elkenik a stöpszlik száját

Nem tudjuk, hogy a „punk törpe" elképzelést kinek köszönhetjük, de ezzel a szép nagy kalapáccsal köszönnénk meg neki...

Ez a Warhammer Online nem az a Warhammer Online, amelyet a 2004-es E3-on a Sega mutatott be. A japán cég átértékelte a PC-s piac fontosságát, leállították a fejlesztést, így a jogokat a Dark Age of Camelottal robbantó Mythic szerezte meg. A kedvesen csak WAR-nak becézett játék a Warhammer Fantasy világába vezet be minket, ahol a háború sosem szünetel és emberek, törpék, (high és dark) elfek, orkok, goblinok és a káosz erői marcangolják egymást. Egy minden eddiginél hatalmasabb háború elején indul a játék, melynek kimenetelét mi dönthetjük el. A két társaságba tömörült erők minden küldetése, minden harca a másik ellen irányul, a frontvonalat képviselő speciális zónák az eredményektől függően kerülnek közelebb vagy távolabb az egyes városoktól. Különböző épületek (például templomok, bányák, fűrészmalmok) elfoglalása az adott területen bónuszokat ad az adott oldalnak, és természetesen a PvP-küzdelmek is igen véresek lesznek. Karaktereink nem egy-egy kaszt képviselői lesznek, hanem az egyszeri harcosból folyamatosan specializálódva, megfelelő küldetéseket végrehajtva válhatunk csatamágussá, stratégává vagy éppen lopakodó orgyilkossá. A karakterek a képességbeli fejlődéssel együtt kinézetükben is egyre brutálisabbá, vadabb kinézetűvé válnak, egy idő után megjelenik a vöröse izzó szem, vagy mondjuk egy fehér aura. A grafika kicsit WoW-hangulatú, ám vegyük figyelembe, hogy a Blizzard a Warcraft-világ megalkotásához a sokkal régibb Warhammer Fantasy világból merített, méghozzá nem is keveset...

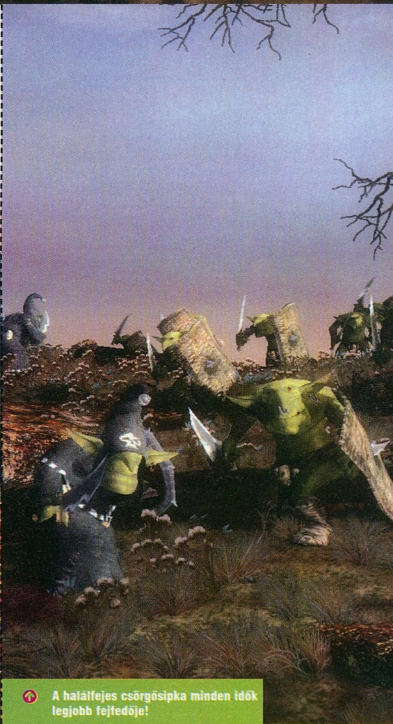
WARHAMMER
MARK OF CHAOS

Fejlesztő > Black Hole **Kiadó** > Namco **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév



Egy oldalon legfeljebb ezer katona lehet – ez hatalmas csatákat fog eredményezni

Noha az Armies of Exigo különösebb sikert csak Oroszországban aratott, úgy néz ki, hazánk fiai most végre megkapják azt az elismerést, amit érdemelnek. A Mark of Chaos legutóbbi amerikai sajtótúrája kollektív hozsannázást váltott ki a tengerentúlon, és szerencsénkre új információkkal is gazdagodtunk. A játék – kicsit talán a Total War-szériához hasonlóan – két részre lesz osztva: lesz egy régiókra bontott világtérkép, és ha ott két ellenséges sereg találkozik, akkor bevált a kép a jól megszokott RTS-nézetbe és jöhet az ütközet. A nagy változás, hogy a világtérkép is valós időben ábrázolja az eseményeket, bár meglehetősen lassan, így aztán lesz időnk reagálni a csapatmozgásokra, inváziós erők megindulására. A megszerzett területek aranyat termelnek, azokból vásárolhatunk új egységeket – a küzdelmek alatt nem kell bányásznunk. Itt a hangsúly a taktikázáson van, ezért a seregek felállása például igen fontos lesz. Egy pár egység „vastagságú" vonalon egy lovas sereg például át tud törni, ami rögtön tetemes morálvesztést idéz elő a két részre szakadt gyalogosok körében – viszont ha a lovasság nem képes átszakítani a frontot, akkor csapdába esnek és egyszerűen felprédálják őket. Két fajjal – emberek, illetve a káosz erői – indulhatunk neki a hódításnak, és úgy féltávon válthatunk át az elfekre vagy a skavenekre; mindehhez pedig hozzászámíthatjuk az ork, goblin, élőhalott és törpe zsoldosokat.



A halálfejes csörgősipka minden idők legjobb fejfedője!

top 10

Anglia 06.03.19-06.03.25

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
A túltápossághoz vezető út az Oblivionban a láthatatlanság
PC GURU 06.05 96%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lapozz a 012. oldalra, olvasd el a felső kis hírt, és örvendj!
PC GURU 06.03 85%

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EALA
Nem lesz kiegészítő, a fejlesztők a Command & Conqueren dolgoznak
PC GURU 06.04 85%

THE GODFATHER
ELECTRONIC ARTS . EA RS
Megalakítottuk az "Al Pacinot a Godfather-játékba" klubot
PC GURU 06.04 91%

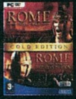
THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mit is mondhatnék, ami ezen oldalakon még nem hangzott el róla?
PC GURU 04.10 95%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Chris új perverziója: WoW-filmek készítése, magával a főszerepben
PC GURU 05.03 97%

STAR WARS EMPIRE AT WAR
LUCASARTS . PETROGLYPH
A tuti siker receptje a Halálcsillag, mindenképpen építsetek egyet!
PC GURU 06.04 84%

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A lejtőn nincs megállás; sokáig vezette a listát, de a FM06 kifújt...
PC GURU 05.12 82%

COMMANDOS STRIKE FORCE
EIDOS . PYRO
Meglepően jól sikerült a Strike Force, próbáljátok ki!
PC GURU 06.05 86%



ROME: TOTAL WAR - GOLD
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Alapjáték + kiegészítő + díszes csomagolás = sok pénz
PC GURU -.- - %

FIELD OPS

Fejlesztő > Digital Reality **Kiadó** > Freeze
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A Digital Reality nemrég bejelentette, hogy az eddig Ghost Wars címen futó stratégiai játékuk címet és koncepciót váltott: a novemberi megjelenéskor már Field Ops néven lesz érdemes keresni – ráadásul az enyhe akcióelemekkel feldobott stratégiai játékban az akció bizony hatalmas szeletet sajátított ki. Mivel ez hatalmas váltózást jelent, így a legilletékesebbeket, a fejlesztőket kerestük fel kérdéseinkkel. A válaszokat a játék vezető designere, Kőváry Zoltán adta meg.

PC Guru: Az új képek alapján sokkal nagyobb lett az akció szerepe; egy átlagos pályán egy átlagos játékos mennyi időt tölt majd a tábornoki székben és mennyit a frontvonalon küzdve?

Kőváry Zoltán: A játékban dinamikusan válthatunk a két nézet között, így mindenki saját szájíze szerint dönthet, melyiket választja. A játékos stratégiai döntésekkel átfogóbb támadásokat vezethet, többféle egység speciális fegyvereit használhatja, és jobban átlátja a harcteret. Fegyverrel a kézben pedig pontosabb lövésekkel, gyors akcióval gyengíthetjük az ellent – igaz, ekkor le kell mondanunk a többi egységünk közvetlen irányításáról.

PC Guru: Miért, mi történik a többi egységgel, amikor mi mesterlövészkedünk vagy tankot vezetünk?

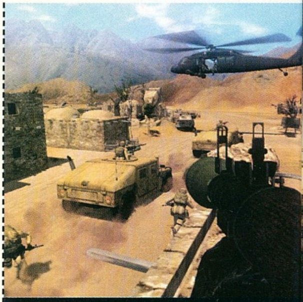
Kőváry Zoltán: Csapatunk többi tagja az addig kiadott parancsainkat követi, és bizonyos keretek között önállóan reagál, hála az életszerűen gondolkodó mesterséges intelligenciának, amit kénytelenek voltunk erősre tervezni, hogy az FPS játékosok ellen is eséllyel vehessék fel a harcot.

PC Guru: Úgy tudjuk, hogy minden járműbe bele lehet majd ülni. Ez a repülő egységekre is igaz? Általában véve mennyire realisztikus a járművek mozgása?

Kőváry Zoltán: A legtöbb járműbe be lehet pattanni, és lesznek repülő egységek is (helikopterek) melyekkel kiválóan lehet felderíteni, vagy gyors, meglepetésszerű támadásokat végrehajtani. A játék ezen a téren inkább a szórakozásra összpontosít, ezért az egyszerű irányítás a realisztikus viselkedés elé került.

PC Guru: PC Guru: Tudnál említeni néhány különlegesebb egységet minden oldalról?

Kőváry Zoltán: Az amerikai oldalon ügynökökkel a helyi civileket lehet kémekké alakítani, akik a legjobb felderítők a játékban, de a másik oldalon játszható lesz például az autóbombákat gyártó merénylő, vagy az önmagát felrobbantó fanatikus (igen, FPS-nézetben is!).



Eszelős Battlefield 2-hangulat sugárzik a képekből – ami egy RTS-nél azért meglepő...

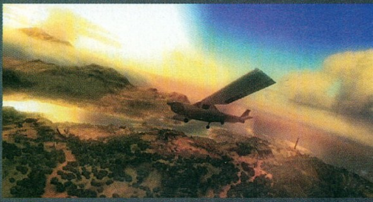
PC Guru: Multiplayerben mekkora szerepe lesz az FPS-nézetnek, a járművek vezetésének?

Kőváry Zoltán: Itt jön a lényeg – multiplayerben a hangsúlyt pont az FPS-RTS konfliktusnak szenteljük; ez lesz az első játék, ahol mai környezetben csaphat össze a stratéga és a „hentes".
Mindenki eldöntheti, hogy melyik nézetet preferálja az adott pályán, ezért aki szívesebben lövöldözget önmagában, a csapata összeállításakor kevés, de tapasztalt katonát vásárol; aki pedig stratéga, az több egységet választhat, az összetettebb taktika érdekében. Játék közben pedig kiderül, hogy melyik az erősebb: a taktika, vagy a reflex...

JUST CAUSE

Fejlesztő > Avalanche
Kiadó > Eidos
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Akinek van konzolja, annak a figyelmét biztosan nem kerülte el a cirka egy éve megjelent Mercenaries, egy nagyszerű akciójáték a LucasArtstól – lényegében egy harctéri GTA-ról van szó, ahol több frakció küldetéseit teljesíthettük, méghozzá bármilyen úton-módon. Bár reménykedtünk benne, nem jelent meg PC-n, de szerencsére az Eidos nem követi el ezt a hibát az igen hasonló Just Cause-zal. Egy Ricko Rodriguez nevű CIA-ügynököt fogunk irányítani, akinek meg kell buktatnia a fiktív San Esperito sziget kormányát. Kiraknak minket az ezer négyzetmérföldnél is nagyobb szigeten, aztán ránk bízzák, hogy kihez megyünk segítségért: a beépült amerikaiakhoz, a drogbárókhoz vagy a lázadókhoz. Összesen 300 küldetést kaphatunk, amelyeket teljesen szabadon teljesíthetünk, a magányos kommandózástól kezdve a tankok vagy vadászrepülők bevetéséig. A több száz különféle jármű (az egyszeri civil autóktól és motoroktól a földi, légi és vízi katonai gépekig minden lesz) bármelyikét elcsórhatjuk, és felhasználhatjuk a pusztításban. A trópusi sziget minden szegletét bejárhatjuk, a közel San Andreas-méretű fővárostól az utolsó hegycsúcsig vagy barlangig.

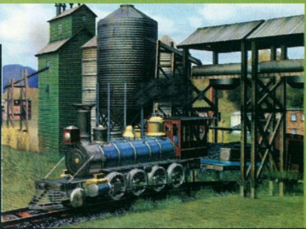


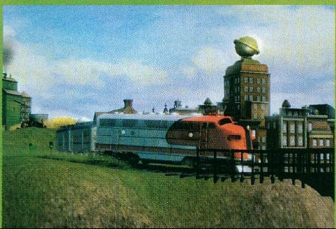
A Grand Theft Auto: Cuba név talán jobban illene ehhez a játékhoz...

SID MEIER'S RAILROADS

Fejlesztő > Firaxis **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

Sid Meier 1990-ben fészkelte bele magát a vasútmániások szívébe, akkor jelent meg ugyanis az első Railroad Tycoon. Sid apó ugyan a folytatások elkészítésében már nem vett részt, ám most megint visszatér a gőzmozdonyok és a masiniszták világába. A Railroads a külsőségeken (a Civilization 4 motorját használja a játék) és az új multiplayer-lehetőségeken kívül nem fog jelentősen különbözni az eredetitől. Így ezúttal is egy feltörekvő vasúttársaságot kell igazgatnunk, mégpedig az első amerikai gőzzel hajtott gépektől kezdve a közeljövő mágnespályákon száguldó szupervasútjaiig. Nem csak a vágányok lefektetésével, a vonatok megvásárlásával és karbantartásával kell foglalkoznunk, de a rivális társaságokkal, valamint a folyamatosan változó piaci körülményekkel is. Összesen húsz különböző nyersanyaggal kereskedhetünk, ezeket a kitermelési helyről kell eljuttatnunk a feldolgozás helyszínére, majd onnan a megrendelőhöz. Lesz egy vasútmodelleket használó pályaszerkesztő, lesz egy gőzmozdony-tervező, lesznek különböző küldetések, amikor egy-egy igazi vasútmágnást kell csődbe kergetnünk, no meg kooperatív és egymás ellen játszható online módokat is kapunk.





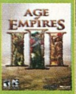
top 10

Új-Zéland 06.03.20-06.03.26

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Minden idők egyik legjobb szerepjátéka megérdemli a sikert
PC GURU 06.05 **95%**

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az EA-nél valószínűleg már készül Will "Sims" Wright szobra
PC GURU 06.03 **85%**

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EALA
Sokkal jobb, mint a gyengécske első rész!
PC GURU 06.04 **85%**



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
A Warchiefs című kiegészítőről előzeteseink között olvashatsz
PC GURU 05.12 **89%**

WARCRAFT 3
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Új-Zélandon úgy látszik a régi játékok is kelendőek...
PC GURU 02.08 **97%**

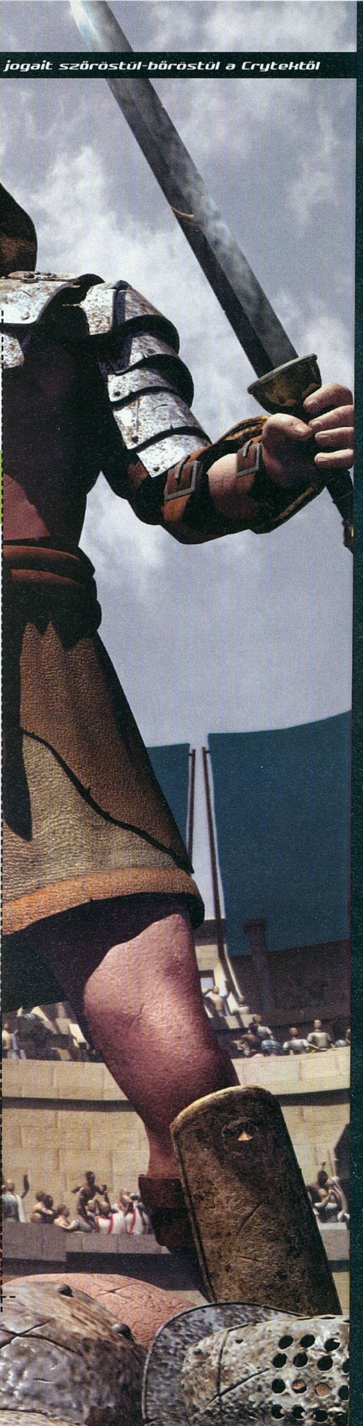
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Az 1.11-es patch a papokat tápolta fel elképesztő mértékben
PC GURU 05.03 **97%**

DIABLO 2
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Van egy olyan sejtésünk, hogy a kiwik földjén...
PC GURU 00.08 **90%**

WARCRAFT 3 FROZEN THRONE
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
...leárazták a Blizzard játékait. Vagy csak a disztribútor késett kicsit
PC GURU 03.08 **94%**

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
A BF2 lejárt lemez, a Battlefield 2142 az igazi sláger!
PC GURU 05.08 **98%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Pedig majdnem találtunk egy toplistát, amin nincs rajta a Sims...
PC GURU 04.10 **95%**

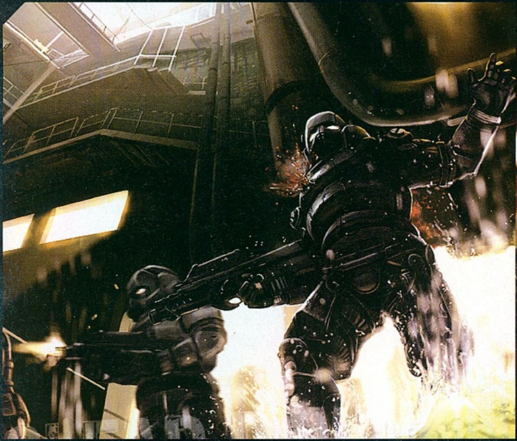


CIVCITY ROME

Fejlesztő › Firaxis és FireFly
Kiadó › 2K Games
Megjelenés › 2006. harmadik negyedév

A képek alapján a CivCity (amelyből siker esetén egy szemvillanás alatt sorozat válhat) egy átlagos városépítős-polgármesteres játék. Még a környezet is ismerős lehet, hiszen a Caesar-sorozat (melynek negyedik része szintén nyáron érkezik) pont erről a vidékről, erről a korszakról szólt. Apró kis római kori falvakból kell virágzó metropoliszokat kreálni, leküzdve a járványokat, a bűnözést és az iskolázatlanságot, terjesztve a vallást, a tisztaságot és a római felsőbbrendűséget. Persze nem „csak" ennyiről van szó, hiszen a játék a Civilization jegyeit viseli magán, mégpedig a kismillió feltalálnivaló és az építhető csodák képében. Teljesen új vagy fejlesztett épületeket találhatunk fel, kiképezhetjük embereinket, új eszközöket adhatunk az orvosoknak, a katonáknak és a termelőknek, miközben bőszen gyűjtjük a gyűjtenivalót, hogy felhúzhassuk a hátsókertben a Szfinxet és a Zeusz-szobrot.

Minden poligon Rómába vezet - úgy nagyjából mind a 17 darab, ami a képen van...



NUCLEAR DAWN

Fejlesztő › Nuclear Dawn DT **Kiadó** › Még nincs **Megjelenés** › 2006. negyedik negyedév

Általában híreink között nem számolunk be modokról, hiszen azoknak megvan a maguk helye a DVD-n – ám most kivételt kell tennünk, a Nuclear Dawn ugyanis elképesztően ígéretesnek tűnik. A Half-Life 2-höz készülő, teljesen ingyenes multiplayer mod leginkább a Savage című játékra hasonlít: a játékosok nagy része FPS-nézetben küzd a csatatéren, a kiválasztott parancsnok pedig egy RTS-szerű nézetben irányítja társait. Sokkal összetettebb a dolog, mint a Battlefieldben, hiszen az egyes katonáknak is adhatunk parancsokat, a pályán levő pontok által termelt pénzből épületeket (például lőszeradó gépeket, védelmi ütegeket, teleportkapukat) helyezhetünk el a pályán. A harcolók persze nem kötelesek követni a parancsokat, de mivel az ellátmányt és az utánpótlást is a parancsnok irányítja, nem biztos, hogy engedetlen magaviselettel sokáig húzzuk. FPS-nézetben három kaszt (a „normál", a páncélozott-lassú-rakétavetős és a rejtőzködő-gyors kém) közül választhatunk. A fejlesztők bétatesztereket (és programozókat, ha valakit ez izgat) keresnek a www.nuclear-dawn.net weboldalon, jelentkezzen mindenki!

A Nuclear Dawn talán a legígéretesebb mod, ami Half-Life 2-höz készül

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Korábban már beszámoltunk róla, hogy **Steven Spielberg** három játék erejéig leszerződött az Electronic Arts-szal. Egy angol újság szellőztette meg, hogy ezek közül az első egy második világháborús akciójáték lesz, James Bond-szerű főhőssel, lopakodással és rengeteg különleges felszereléssel.

70%

Az eredetileg PSP-re készült, de nemsokára PS2-re is megjelenő **GTA Liberty City Stories** kapcsán egyre többen suttognak egy esetleges PC-s átiratról is. Ez persze korántsem biztos, de ne csodálkozzatok, ha az év végén találkoztok egy új Grand Theft Autóval – méghozzá ismerős környezetben.

25%

Egy internetre kikerült állítólagos Ubisoft-megjelenési lista borzolta a kedélyeket pár napja, ami a cég reagálásából ítélve igazi is lehet. Ez többek között ígér egy **Tom Clancy's Firehawk**ot, egy Ghost Recon-kiegészítőt, Rayman 4-et, valamint egy Game 5 és egy **Assasin** kódnevű alkotást.

80%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

BROTHERS IN ARMS 3

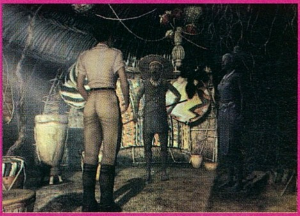
Fejlesztő > Gearbox **Kiadó** > Ubisoft
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A sokáig csak kiegészítőket és portokat gyártó Gearbox mindent kockára tett a Brothers in Arms-szal – és hatalmas sikert arattak. A leginkább kiegészítőként felfogható villámgyors folytatás után most megint elvonultak jó egy évre a világtól, hogy a szintén hosszú idő óta tervezett harmadik résszel megint lenyűgözzenek minket. A BiA3 az Unreal 3-motort használja, és ez már az eddigi egyetlen képen is látszik: részletesen megformált környezet és kidolgozott katonák várnak majd minket a játékban. A sztori az eddigi vonalat követi majd: Európában járunk, a német előrenyomulás idején, és a frontvonalak mögött kell küldetéseket végrehajtanunk, egy náci tábornokot hidegre tennünk, de mindenek felett: túlélnünk.

PARADISE

Fejlesztő > White Bird **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

Korábban már beszámoltunk róla, hogy a Syberia-játékok atyja, a belga Benoit Sokal egy Afrikában játszódó, Lost Paradise nevű játékon dolgozik. Ez ma már csak részben igaz, a cím ugyanis megváltozott, és a hosszas késlekedés alatt a grafikus motor is kicserélődött a program alatt. A lényeg azonban nem változott: egy Anne Smith nevű fiatal lánnyal kell életben maradunk egy nem létező ország polgárháborús viszonyai közepette (apu volt a király, de most elüldözték, így a családi látogatásra érkezett leánynak fel kell fedeznie ősi gyökereit). A Syberia-szerű párbeszédek, irányítás és fejtörők valamivel akciódúsabb résszel egészülnek ki, hiszen ahányszor Anne elalszik, éjfekete leopárddá változik és azzal különleges feladatokat hajthatunk végre (véres akciózásra azért nem kell számítani). Sokal úr kedvelői biztos örülnek neki, hogy a mester egy eddig be nem jelentett játékon, valamint egy filmen is dolgozik.



A jó,

Legfőként Chris örül neki, hogy mindannyiunk kedvenc cikkírója, Stöki áttette a székhelyét egy, a szerkesztőségünkhöz igen közel levő irodába. Stöki ugyan nem nálunk lett állandó tag, hanem az újonnan induló Tomorrow című magazintársunknál lát el mindenféle teendőket, de fizikai közelsége miatt optimális célpontja lett szerkesztőségünk kedvesen piszkálódó jellemmel megáldott tagjainak, így DVD-szerkesztőnk manapság legalább a poénok felén jól szórakozhat.

a rossz,

Nincs igazság a Földön! A Lionhead tavaly év végén három zseniális játékkal jelentkezett (felejtsük most el, hogy egyenként is több éves késéssel), de a kegyetlen piac nem ugrott rá ezekre úgy, mint azt vártuk, és mint azt a fejlesztők várták. Ennek következtében kicsit összébb kellett húzni a nadrágszíjat, és a három fejlesztőcsapatot kettővé kellett soványítani. Az eredeti csapatok összerakják még a Movies és Black & White 2 kiegészítőket, de aztán csak a Fable 2 és a misztikus Dimitri marad terítéken.

és a csúf...

Ahogy közeledik az E3, úgy támadjuk be egyre sűrűbb spam-áradattal a különböző kiadók és fejlesztők levelesládáit. Természetesen így tettünk a BioWare-rel kapcsolatban is, akik tavaly úgy búcsúztak tőlünk, hogy "egy év múlva csodát láttok, a Dragon Age lesz a show játéka". Ehhez képest most kiderült, hogy Dragon Age sehol, PC-s játékok sehol, és csak a – kizárólag Xbox 360-as, és egyébként pompásnak ígérkező – Mass Effecttel vigasztalódhatunk.

LOKI

Fejlesztő › Cyanide **Kiadó** › Focus Home **Megjelenés** › 2006. harmadik negyedév

A francia Cyanide egy kusza mitológiai alapú akciójáték lesz, melyben az ókor négy hősével eshetünk neki a világot elárasztó démonoknak és élőhalottaknak. Egy viking és egy görög harcos, egy egyiptomi mágus és egy azték sámán lesz választható, és az ókor nagy eseményeinél (az egyiptomi óbirodalom szétválásától Trója ostromáig) tehetünk velük rendet. Száz ellenféltípus, rengeteg főellenfél (például a Minotaurusz, vagy Fenrir az óriásfarkas), átalakítható fegyverek és teljesen eltérő képességekkel felruházható főhősök lesznek még a Lokiban.

Nem tudjuk mi ez a fegyver, de jó nagyot lehet vele csapni

SETTLERS 2
THE NEXT GENERATION

Fejlesztő › Blue Byte **Kiadó** › Ubisoft **Megjelenés** › 2006. második negyedév

Noha az ötödik Settlers anyagilag nagy siker lett, minden régi rajongónak nehezére esett megemészteni az új grafikai stílust és a tucat-RTS-ekhez hasonlítható játékmenetet. Nekik – nekünk! – jelent óriási örömöt, hogy a Blue Byte visszatér minden idők legjobb Settlerséhez, az 1996-os második részhez, és azt a mai korhoz igazítva, újdonságokkal feldobva újra kiadja. Ismét golyófejű kis emberkék fognak dolguk után szaladgálni, a disznók ismét a sárban hemperegnek és szerencsére a gazdaság fejlesztésén van a hangsúly a küzdelmek helyett. Visszatér az utak manuális kialakítása is, aminek a hiánya igencsak hiányzott az újabb részekből. Természetesen történtek azért változások, kapunk például egy új, tíz küldetésből álló sztorit, külön multiplayer pályákat (hatan lehet majd együtt építkezni), és három játszható nép lesz, az eredetiben is szereplő rómaiak, az ázsiaiak, valamint a núbiaiak.

Összesen 31 épület, ugyanannyi nyersanyagfajta és kész cucc, valamint 25 békés és öt harci foglalkozást űző telepes lesz a májusban megjelenő játékban.

Végre visszatérnek a golyófejű emberkék!

top 10
Amerika 06.03.05-06.03.11

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Reméljük egyszer majd havonta érkeznek a kiegészítők...
PC GURU 06.03 85%

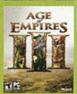
STAR WARS EMPIRE AT WAR
LUCASARTS . PETROGLYPH
Nem igazán kapcsolódik ide, de a Spellforce 2 demó igen jó lett
PC GURU 06.04 84%

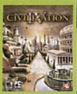
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EALA
Tapsoljuk meg a leghosszabb nevű játékot!
PC GURU 06.04 85%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Az igazi király nem Chuck Norris, hanem High Overlord Saurfang
PC GURU 05.03 97%

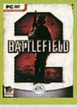
THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Most komolyan, ki a franc vesz havonta tízezer Simset?!
PC GURU 04.10 95%

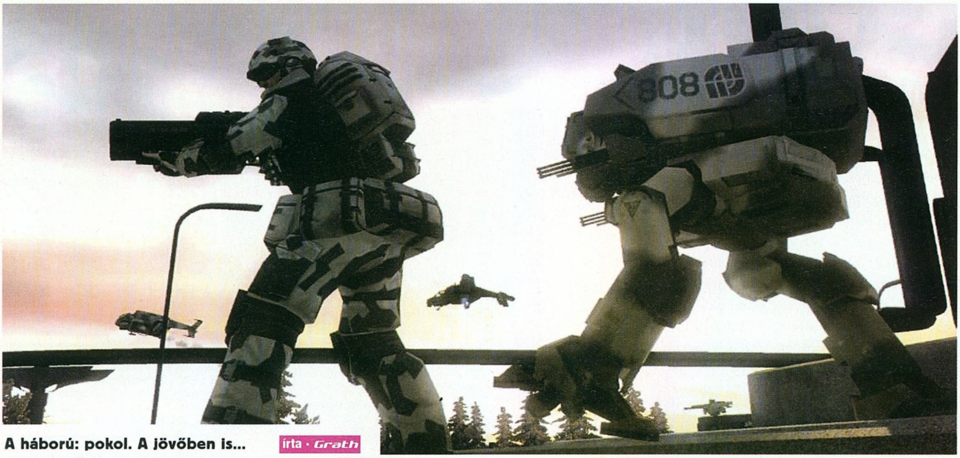
D&D ONLINE STORMREACH
ATARI . TURBINE
Tipp: mindig vigyetek tolvajt a csapatban, a csapdát igen szemetek
PC GURU 06.05 80%


AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Az Amerikai megvesznek a végre náluk játszódó Age of-tól
PC GURU 05.12 89%


CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
A Firaxis már dolgozik a kiegészítőn, az infókért lapozz néhányat!
PC GURU 05.13 94%

THE SIMS 2 NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Örömteli március: csak egy Nightlife-os kis mondatot kellett írnom!
PC GURU 05.10 88%


BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Végre megjelent az Euro Force minikiegészítő, lásd a 82. oldalt
PC GURU 05.08 98%



A háború: pokol. A jövőben is...

írta · Grath

BATTLEFIELD 2142

fejl. > digital illusions stockholm kiadó > electronic arts web > battlefield.ea.com

Manapság ugyan a legtöbben a Battlefield-szériáról ismerik a Digital Illusions csapatát, de ők azért ennél jóval többet tettek le az asztalra. Nekik köszönhetjük például az amigás Pinball Fantasiest, a nagyszerű Rallisport Challenge-eket és – bár ezt ma már nem reklámozzák nagyon – a GBA-ra megjelent Secret Agent Barbie nevű szösszenetet is.

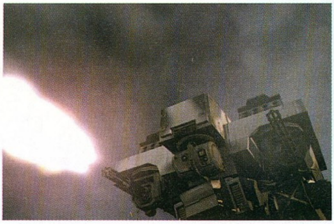
Az sosem volt kérdéses, hogy lesz új Battlefield – az igazi kérdés az volt, hogy ez mikor fog játszódni. Vajon visszamennek a második világháborúba? Keresnek valami kisebb háborút a XX. századból? Vagy inkább kipróbálnak valami teljesen újat? Végül ez az utóbbi variáció vált valóra – köszöntünk a 2142-es év jéghideg harcmezőin!

BATTLEFIELD INTERNET

Amikor elkezdtek szállingózni az első hírek arról, hogy a Battlefield elmegy sci-fi irányba (egy korábbi számunkban mi is írtunk erről a pletykarovatban), a rajongói fórumok szinte felrobbantak. Egyesek magukból kikelve átkozták a fejlesztőket, az EA-t, meg mindenkit, aki csak eszükbe jutott, mondván ez a lépés borzalmas következményekkel jár majd. Viszont, ha belegondolunk, túl sok lehetősége nem volt a fejlesztőknek – vagy feldolgozzák egyik korábbi játékukat, vagy új területekre merészkednek. A világháború megvolt, a hidegháború megvolt, a mostani konfliktusokat meg szintén letudtuk a Battlefield 2-vel – úgyhogy az egyetlen megoldás az volt, ha előre menekülnek.

Ha már így történt, legalább kidolgoztak egy háttértörténetet a játékhoz – nem forradalmi dolog ez, de talán valakit érdekel, miért is fogja lelövöldözni embertársait. Az elkövetkezendő közel másfél évszázad során sok minden történik, de ami minket érdekel az (az emberi élet kioltásának ezer új módszere mellett) egy kisebb jégkorszak beköszönte. Ennek eleinte csak a snowboardosok örülnek, később, amikor már egész Európa megfagyott, és nincs aki energiaitalokat és vaxot gyártson, már ők sem. A megművelhető földterületek néhány évtized alatt a korábbi egynegyedére csökkennek, és természetesen ezeket az Egyenlítőhöz közel találjuk.

Az emberiség a szokásos összefogással reagál a problémára: azonnal mindenki megkezdi az Egyenlítő menti területekre a költözést, mégpedig főként tankokkal. A rengeteg kisebb-nagyobb csetepaté után két szövetség jön létre, az egyik a klasszikus jófiúkból áll (Amerika és Európa népei), a másik pedig az arab-orosz-indiai tengely. Kína elszeparálódik, és vélhetően egy kiegészítő keretében avatkozik majd be a küzdelmekbe.



Digitális illuzionisták

Az 1992-ben, Stockholmban, a The Silents nevű demócsapat tagjaiból alakult Digital Illusions (vagy röviden DICE) igazi sikereit az Electronic Artsnak fejlesztett Battlefield 1942-vel érte el, ezt követően pedig viharos terjeszkedésbe kezdtek. Ma már van egy stúdiójuk Kanadában is (ők készítették a Battlefield Vietnamot, a Special Forces kiegészítőt a BF2-höz, és most ők dolgoznak a minikiegészítőkön és a patch-eken), no és a stockholmi iroda is alaposan meghízott – ma már összesen 250 fejlesztő dolgozik náluk. A Battlefield 2142 mellett egy Fallen Angels nevű egyjátékos FPS-en, illetve egy egyelőre abszolút titkos projekten dolgoznak – reméljük ez egy új Rallisport Challenge lesz!

Bár sci-fi az irány, lézerpuskákra, plazmavetőkre ne is számítsunk

A felderítő feje felett lebegő és tüzelő drone áldás és átok is egyben

JÁTÉK, MENET

A Battlefield 2142, jégkorszak ide, indiaiak oda, természetesen nem fog gyökeresen különbözni az előző részektől. Ugyan lesznek új játékmódok, de a legtöbbek által játszott variáció jó eséllyel továbbra is a zászlófoglalgatós megoldás lesz – a svéd fejlesztők tehát nem mentek rá a stratégiai elemekre, mint mondjuk a Quake Wars vagy az Unreal Tournament 2007 készítői.

A két újonnan kapott játékmód közül még csak az egyiket fedték fel, de ez csak igen nagy jóindulattal nevezhető tényleg újnak: lényegében arról van szó, hogy barátainkkal együtt küzdhetünk az AI által irányított csapat ellen. Ez tulajdonképpen egy kibővített gyakorlási mód, ahol felkészülhetünk a tényleges megmérettetésre. Ha másra nem is, arra legalább jó lesz a kooperatív mód, hogy kisebb LAN-partikon is játszható legyen a BF 2142...

SZEREPJÁTÉK

A jó játékot már a Battlefield 2 is jutalmazta: mind a hét kaszt új fegyvereket nyithatott meg, ha az online küzdelmek során kellő mennyiségű pontot szereztünk. Mivel ezt mindenki jól fogadta – kivéve talán a kezdőket, akik nem értették, hogy másnak miért van jobb fegyvere –, a Digital Illusions ráment erre a témára, és egy egész kis szerepjátékot dolgozott ki a Battlefield 2142-höz.

info
Mivel a Battlefield 2 patcheivel nem a svéd fejlesztők foglalkoznak, hanem a kanadai társak, nem kell félni, hogy emiatt elmaradnak a fejlesztések.

No, azért varázsfegyverekre, hosszas párbeszédekre nem kell számítani, de például szintlépés és újonnan elnyert képességek azért lesznek. Amikor először próbáljuk ki a játékot, mindössze négy foglalkozás közül választhatunk – alakíthatunk felderítőt, nehézfegyverest, támogatót és egyszeri gyalogost, azaz assaultot, amire jó magyar fordítást a mai napig nem találtunk.

Ha ezekben a kasztokban jól teljesítünk, és kellő mennyiségű pontot gyűjtünk össze, akkor specializálódhatunk: minden foglalkozásban két alosztály nyitható meg. Az alosztályok más-más fegyverzettel és speciális képességekkel rendelkeznek, ráadásul náluk is lesznek megnyitható bónuszok (jelenleg úgy áll a helyzet, hogy mind a nyolc speciális osztály is kaphat egy-egy új puskát).

KASZTRENDSZER

Nézzük először a felderítő osztályt: minden tagjuk rendelkezik egy álcaruhával, ami a huszonkettedik században már nem két, sisakra erősített faágat meg egy military shopos nadrágot jelent, hanem egy nanoöltözéket, amellyel szinte láthatatlanná válhatunk. Kihangsúlyozzuk: szinte – ugyanis egyrészt az árnyékunk azért még ezt bekapcsolva is látszik, másrészt pedig, ha nagyon odafigyelünk, a predatoros effektet azért ki lehet szúrni. További gyengítés, hogy az effektet aktiválva kicsit lelassulunk és lőni sem fogunk láthatatlanul. A felderítők megfelelő teljesítmény esetén mesterlövésszé és kommandóssá válhatnak. A mesterlövész alfaj természetesen egy bő-

dületes erejű puskával lesz felszerelve, ám ennél sokkal érdekesebbek lesznek a kommandósok, akiknek a speckója egy nyomjelző ketyere lesz. Ha ezzel „kilövünk" egy járművet, onnantól kezdve az folyamatosan látszani fog minden csapattársunk radarján – sőt, egyes rakétákat vonzani is fog, így például repülővel meglehetősen könnyű lesz kiirtani a megfertőzött gépeket.

A támogató osztály elsődleges funkciója a járművek szerelése és az aknák szétszórása – és ez utóbbi sokkal mókásabb lesz, mint eddig bármikor, köszönhetően a legalább négyféle eszköznek (egy ötödik, a fejlesztők szavaival élve „nagyon sci-fi" aknát is terveznek, de ezt kiveszik a játékból, ha túl erősnek bizonyul). A szokásos jármű- és gyalogos-elhárító megoldások mellett lesz két speciális akna is, melyek közül az egyikről már ismerjük a részleteket. Ez a Chaser névre fog hallgatni, és ennek megfelelően észlelik az ellenséges járműveket, és ha azok elég közelre érnek, elkezdenek gurulni utána, és ha utolérik... nos, ezt ti is kitaláljátok. A Chasert a gyorsabb járművekkel le lehet hagyni, de tankok és a lomha mechek ellen halálos fegyver lehet. Ha jól teljesítünk, megnyílik az út, hogy harctéri orvos, avagy mérnök váljon belőlünk. Az előbbit vélhetően nem kell külön magyarázni (gyógyítás, feltámasztás – ugyanúgy, mint eddig), az utóbbi azonban igencsak táposabb lett, mint Battlefield 2-beli társai. Azon túl, hogy lőszert hajigálhatunk mindenfelé, egy méretes, lebegő kis robotot is kapunk, ami két gépágyúból azonnal tüzelni kezd minden közelünkbe kerülő ellenfélre. Ez ugye remek dolog, amennyiben néhány – viszonylag – védtelen gyalogosról van szó, viszont ha valami masszívabb dologba köt bele, könnyen lehet, hogy mi húzzuk a rövidebbet. A lopakodást így elfelejthetjük, csipogásával, agressziójával folyton elárulja, hogy hol tartózkodunk. Egyébként a kis masina lelőhető, ekkor nagyot robbanva jó eséllyel minket is kikészít, viszont ez fordítva is működik: ha mi meghalunk, akkor is nagyot pukkan, amibe könnyelmű ellenfelünk belehalhat.

Sajnos a másik két karakterosztály egyelőre titkos, vélhetően azt az E3-on fedik fel, hogy a nehézfegyveres és a rohamkatona milyen extrákkal rendelkezik, és miként szakosodhat.

Ezt a járgányt elkötöm - ha csak ócskavasként tudom elpasszolni, akkor is gazdag leszek!

info

Bár a grafikusok és a designerek el vannak foglalva a Battlefield 2142-vel, a programozók jókora része már a következő grafikus motort készíti.

136 ÉVVEL KÉSŐBB

A Battlefield 2142 világa ugyan a jövőben kapott helyet, ám ez egy meglehetősen komoly jövő – mint az talán az eddigiekből is érezhető, nem lesznek lézerfegyverek, és hasonló cuccok. Még talán a láthatatlanná tevő öltözék a leginkább sci-fi elem a játékban, illetve a hatalmas lépegetők. A hét méter magas monstrumok a leglassabb, ám legdurvább pusztító erővel bíró járművek lesznek a játékban. Rendelkezik egy föld-levegő rakétákat kilövő nyílással, vállaiban tankelhárító fegyverek kaptak helyet, „kezei" végén pedig gépágyúk meredeznek agresszíven a világba.

Egy ilyen böhöm nagy jármű ellen főként ravaszsággal éri meg felvenni a harcot. Szórjuk tele aknákkal a talpai előtt a földet, vagy vessük be

„NEM LESZNEK EJTŐERNYŐK, 2142-BEN AZ MÁR NEM DIVAT. EGYELŐRE TITOK, HOGY MIT HASZNÁLUNK HELYETTE, DE EGY BIZTOS: NEM JET-PACKET."
Dan BLACKSTONE, producer

EKíváncsiak vagyunk, hogy a pilóta pontosan hol is lát ki a gépből...

Riválisok

A Battlefield-sorozat mellett rengetegen próbálkoznak kiérdemelni az egymás virtuális lelövöldözését sportként űzők kegyeit. Az általános tendencia a bonyolítás, ki stratégiai, ki szerepjátékos elemeket igyekszik keverni a csapatjátékokba – no ez még nem érintette meg a Battlefieldeket, de ami késik, az nem múlik. Az alábbi összeállításunkban az év végén, cirka a BF 2142-vel egy időben megjelenő, multiplayerre koncentráló FPS-ek közül szemezgetünk.

Unreal Tournament 2007

Noha itt lesz egyszerű DM és CTF is, a játék lényege a Conquest játékmód lesz, a maga stratégiai elemeivel: nyersanyagot és energiát szolgáltató épületeket foglalhatunk el a hatalmas pályákon, és az így nyert technikai fölénnyel próbálhatjuk meg leigázni ellenfeleinket.

Enemy Territory Quake Wars

A Quake Wars minden egyes pályája külön játékmódként fogható fel – egyszer egy strogg anyahajót kell elfoglalni, máskor egy konvojt kell egy kanyonon átvezetni, vagy éppen egy erődítményt kell felrobbantani (természetesen az idegen oldaláról is játszhatunk).

Crysis

Előző számunkban számoltunk be a Crysisről, és annak innovatív multiplayer módjáról, a kristályrablós Power Struggle-ről. Természetesen nanomíves öltözékünk segítségével harc közben bármikor átalakíthatjuk tudástárunkat: gyorsabbakká, erősebbekké válhatunk, elnémíthatjuk hangjainkat...

A mechek ellen az EMP-gránátnak drasztikus hatása van

minden jármű rémálmát, az EMP-gránátot. Ezeknek az elektromágneses hullámai minden járműre kegyetlenül hatnak: lelassítják őket, pár pillanatra megakasztják a fegyvereket és eltorzítják a sofőrök látását (minél nagyobb a jármű, annál drasztikusabb a következmény). Az optimális hatás érdekében egy összehangolt támadás keretében legalább három EMP-gránáttal találjuk telibe a kiválasztott gépet, mire az rövid ideig teljesen működésképtelenné válik, még kiszállni sem lehet belőle. A rövid idő persze relatív, még öt másodperc is egy örökkévalósággal ér fel, ha ránk vadászó, nyomorunkon szórakozó rakétavetős figurák veszik körül döglött gépünket. Az külön vicces lesz, amikor néhány jól irányzott lövedékkel mechünk lábait iktatják ki, ezt követően egy hátára fordult teknős minden harci potenciáljával nézhetünk szembe ellenfeleinkkel.

info

A láthatatlanná váló felderítők igen erősek a jelenlegi verzióban, és ha ezt nem sikerül kiküszöbölni, lehet, hogy ez kimarad a játékból.

A többi jármű már ismerős lesz – legalábbis funkciójában, kinézetben ugyanis mindent teljesen újraterveztek, méghozzá neobumfordi stílusban – kapunk gyors terepjárókat, lomha csapatszállítókat, tankokat, egyszóval mindent. Vízi járművek ezúttal nem lesznek, és a repülő masinák is csak korlátozott számban lesznek jelen. A helikopterek kimaradnak, a repülők veszik át a szerepüket. Lesznek csapatszállító repülők, jól manőverezhető minigépek, vadászgépek, és jó eséllyel valamiféle bombázók is.

ÉS A TÖBBI?

Sajnos a Digital Illusions több tekintetben titkolózik, így néhány dologról csak az E3-at követően tudunk majd beszámolni. Ilyen például a parancsnoki mód új verziója. Csak annyit tudni, hogy az eddigi funkciók (bombázás – még hatékonyabban! –, radarozás, utánpótlás) megmaradnak, és kapunk új műveleteket is. Az viszont biztos, hogy a csapatrendszer megmarad és kibővül: nem csak sokkal több pontot kapunk, ha egy szakasz tagjaként manőverezünk, de ezúttal még jobban lehet taktikázni. Továbbra is újjászülethetünk a szakaszvezetőnk mellett, de ezúttal neki arra is lehetősége lesz, hogy egy kis berendezést felállítva egy plusz feltámadási pontot hozzon létre a pályán beosztottjai számára. Csak arra kell figyelni, hogy ha ezt egy ellenséges mesterlövész megtalálja, akkor jó eséllyel újjászületés után azonnal visszakerülünk a reinkarnációs ciklusba...

A fejlesztők különösen elégedettek voltak a Special Forces című BF2 kiegészítő két újításával, az éjjellátóval és a vonóhoroggal. Még nem biztos, hogy ezek visszatérnek itt is, de ne lepődjetek meg, ha ez mégis megtörténik...

A Battlefield 2142 a BF2 motorját használja, ám ennek ellenére a képek nem annyira látványosak – ennek az az oka, hogy jelenleg cirka a fejlesztési idő felénél járunk, így aztán még bőven van dolgoznivalója a grafikusoknak, programozóknak. Az ígéretek szerint például a robbanások rengeteget fognak javulni; mi mindenesetre nem kételkedünk a Digital Illusions szavában, már sokszor bizonyították, hogy értenek ahhoz, amit csinálnak.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

Én remekül elvagyok a Battlefield-ekkel, és várhatóan ugyanez lesz a helyzet a 2142-ben játszódó résszel is. Most azonban felötlött bennem, hogy a Digital Illusions-ra kellene bízni egy Command & Conqueres FPSt, mondjuk a Renegade 2-t...

GRATH

PRO: A sci-fi környezet és az ezzel járó új dolgok (mechek, EMP-gránátok) nagyon jól hangzanak!

KONTRA: A grafika lehetne azért sokkal látványosabb is, és vannak dolgok, amivel kapcsolatban sok a titok.

2006. IV.

RAINBOW SIX VEGAS

írta · Grath

ejlesztő > ubisoft
kiadó > ubisoft montreal
web > www.rainbowsixgame.com

A Ubisoft ugyan francia gyökerekkel bíró cég, ám legnagyobb sikereit az utóbbi években a kalandai stúdiójának köszönheti. A montreali csapat olyan sorozatokért felelős, mint a Splinter Cell, a Prince of Persia, a konzolos Far Cry-változatok. Jelenleg 1600 főt foglalkoztatnak, ami durván tíz játékot jelent – így aztán az E3-on nagyon sokat várunk tőlük!

RAINBOW SIX VEGAS

Szegény Rainbow Six-rajongókhoz az utóbbi hónapok nem voltak túl kegyesek. A Lockdown számukra az évszázad legnagyobb csalódása lehetett, ráadásul a sorozat első részéig visszanyúló Critical Hour című epizódból (nem csak a behatolás-tervezés lesz benne, hanem az eredeti pályák is) is kimaradntak. Nem kell azonban tovább szomorkodni, hiszen a következő Rainbow Six egyrészt nagyszerűnek ígérkezik, másrészt PC-re is meg fog jelenni, valamikor szeptember tájékán.

SIVATAGI SHOW

Ahogy azt a cím is sejteti, az akció túlnyomó része a bűn városában, Las Vegasban játszódik. Igaz, a játék máshogy kezdődik: egy három főből álló kommandó élén (egy Logan Keller nevű fickót alakítunk, aki gyanúsan hasonlít Sam Fisherre...) Mexikó egyik északi városkájában kúszunk a lepattant épületek között, valami másodvonalbeli drogbárót kergetve. Közben Vegasban néhány(száz) rosszarcú vitéz megrohanja a híres kaszinók legtöbbjét, túszul ejtve a leggazdagabb szerencsejáték-függőket, a legbögyösebb örömlányokat, no és mindenek felett sok-sok milliónyi zöldhasút. Kitör a balhé, minden, a közelben tartózkodó egységet átirányítanak a kaszinók városába, és megindul a felszabadítási akció – természetesen velünk a főszerepben.

info

Sajnos a negyedik Splinter Cell-játékot, a Double Agentet a Ubisoft nemrég őszre halasztotta. Szegény Sam Fisher...

Innentől kezdve 12 óránk lesz arra – ez várhatóan ugyanennyi küldetést jelent –, hogy elkapjuk a főkolomposokat, no meg hogy megmentsük az erre rászorulókat. Általában egy-egy kaszinó vagy hotel megtisztítása lesz a feladatunk, és miután leraknak minket a bejáratnál – vagy néha a tetőn –, rajtunk áll, hogy ezt milyen módszerrel tesszük meg. Haladhatunk szobáról-szobára megtisztítva minden sarkot, egyből felliftezhetünk a terrorok fészkéhez, vagy ami a legkirályabb, kitörve néhány ablakot, kilibbentve némi erős kötelet lecsusszanhatunk a kívánt emeletig. Itt ezer szilánkra törve az ablakot beficcenünk és minden meglepett személynek kiosztjuk, amit érdemel. A pályák egyébként nem lesznek töltőképernyőkkel, átvezető jelenetekkel elválasztva, átélhetjük a helikopteres szállítást is, de lesz, amikor az utcán kell elérnünk a következő célpontig.

NAGY PÉNZ, NAGY KOMMANDÓZÁS

A Ubisofttól mostanában szinte kizárólag minőségi játékok érkeznek, ami nem véletlen: a francia gyökerű óriáskiadónak a világ minden táján vannak stúdiói, így szinte korlátlan mennyiségű munkaerőt tudnak egy-egy fejlesztés mögé állítani. Ha ebből indulunk ki, a Vegas is bombasiker lesz, hiszen a fejlesztés 2004 januárjában indult, méghozzá úgy, hogy a montreali stúdióban az első pillanattól kezdve 150 ember dolgozik a játékon. Plusz segítséget jelentett, hogy körülbelül 200 méterre a fejlesztőknek otthont adó tágas épülettől felépült a világ egyik legfejlettebb motion capture stúdiója, így azt a Rainbow Six-brigád

„MEGPRÓBÁLJUK A JÁTÉKOT KÖNNYEBBEN EMÉSZTHETŐVÉ TENNI, DE KÖZBEN A HARDCORE RAJONGÓKAT IS MEGTARTJUK" Maxime BÉLAND, vezető designer

Na, legalább a szőnyeget nem kell tisztítóba küldeni...

„AZ ESEMÉNYEK NAPNYUGTÁTÓL NAPKELTÉIG, 12 ÓRA ALATT ZAJLANAK LE – NEM TAGADNI, A 24 CÍMŰ TÉVÉSOROZAT HATALMAS INSPIRÁCIÓ VOLT!“ Maxime BÉLAND, vezető designer

(közösen az összes többi montreali fejlesztővel) korlátlanul használhatja, éjjel-nappal (a segítséget az az Aaron Gilman adja ehhez, aki többek között a Mátrix Forradalmak és a Hellboy egyik főanimátora volt).

Ezt pedig ki is használják, hiszen animációk tekintetében új szintet akarnak elérni. Két társunkat például két külön kommandós mozgásával vették föl – ugyan a mozgásuk nagy vonalakban hasonló lesz (hiszen ugyanazt a kiképzést kapták), de mégis, egy-egy saját megmozdulásról, beidegződésről bármikor felismerhetjük őket. Hasonló a helyzet az ellenfelekkel, a különböző képességű terroristák szintén eltérő módon fognak mozogni – a kezdők vadul rohangálnak, a képzettebbeket pedig legfeljebb gránáttal lehet kihajtani a fedezékek mögül. Ez persze nem működne a régi Rainbow Sixek mesterséges intelligenciájával, így aztán ezen a téren is forradalom készül…

Daniel Ocean szerencséje, hogy ő nem akadt össze ilyen kemény alakokkal, mint mi

AGYMOSÁS

A korábbi Tom Clancy-játékokban a mesterséges intelligencia sokszor okozott gondokat. Hol „hátulról, két ajtón keresztül is észrevesz” típusú ellenfelekkel voltunk körbevéve, hol pedig arra sem reagáltak, ha mesterlövészpuskával leszedtük mellőlük a haverjaikat. Ennek – remélhetőleg és állítólag – vége. A Vegasban mind embereinket, mind ellenfeleinket teljesen új MI-rendszer fogja irányítani, így vége azoknak az időknek, amikor inkább hátrahagytuk társainkat, minthogy velük kínlódva, folyamatosan terelgetve őket szenvedjük végig magunkat a pályákon.

Azt már megszokhattuk, hogy egyes játékoknál külön programozó foglalkozik a társak és ellenségek viselkedésével, de itt ez sem volt elég:

Radikális módszereket vezettünk be az ólmozott kockát használók ellen

RAINBOW SIX VEGAS

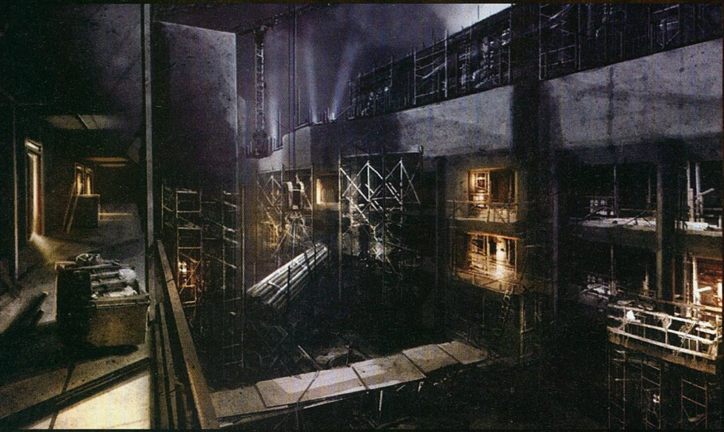
egy külön designer, öt programozóval együtt dolgozik a játéknak ezen a részén, így talán nem megalapozatlan, ha itt tényleg földbedöngölően reális viselkedésű katonákra számítunk. Ennél pontosabb részleteket nem sikerült kiszednünk a fejlesztőkből, de Maxime Béland, a játék vezető designere a következőképpen fejtette ki a dolgot: „Az eddigi Rainbow Six-játékokban – és egyben a legtöbb más játékban is – a karakterek deathmatch módban működtek. Néhol jobban céloztak, máskor jobban használták ki a fedezékeket, de lényegében egymástól teljesen függetlenül dolgoztak a mi (vagy éppen az ellenség) felaprításunkon. Most ez megváltozik, mi team deathmatch módban dolgozó harcosokat készítünk. Figyelnek egymásra, fedezik a másikat, okosan használják fegyvereiket, adott esetben váltanak a lövésmódok között."

Az új időknek megfelelően nem lesz küldetések előtti tervezés (de ez nem is lenne túl életszerű, hiszen a terroristák most már folyamatosan mozoghatnak, akár a túszokkal együtt is), nem kell menübe kiugrani, ha parancsolgatni akarunk embereinknek, hanem néhány gombnyomással adhatjuk ki mindig a környezet szerint változó parancsainkat. Így az a gomb, ami egy ajtó előtt annak kinyitását jelenti, másutt egy terrorista megkötözésére vagy éppen egy számítógép meghackelésére utasítja társunkat.

REGENERÁCIÓS VÁLSÁG

Az okosabbá vált ellenfelek természetesen a játékostól is hasonló mértékű fejlődést követelnek – nincs több vakmerő szaladgálás, van viszont fedezékbe húzódás és onnan (akár vakon) kilöldözés. Ilyenkor az FPS-nézet (még nem dőlt el, hogy a fegyverek csöve belógjon-e a képbe) kivált egy, a karakterhez nagyon közeli külső kamerára, így nagyobb területet láthatunk be, mint ha mondjuk a valóságban lapítanánk egy felborult rulettasztal mögött. Nem realisztikus megoldás, de hát valamivel csak modellezni kell a sokéves kiképzést, kommandósi ösztönöket, miegymást... Ha már realizmus: ugyan a játékra nagy vonalakban ez lesz jellemző, egy téren bizony messzire rugaszkodnak a valóságtól. A karaktereknek nem lesznek életerő-pontjai, nem lesznek gyógycsomagjai, viszont ha egy ideig nem találnak el minket, visszagyógyulunk. Ez várhatóan sokaknak nem fog tetszeni, de én azt mondom, ha a Call of Duty 2-tők ugyanilyen rendszerén nem sokan kapták fel a vizet, itt is bele lehet ebbe nyugodni.

Ez nem jelenti egyébként azt, hogy a játék könnyű lesz, hiszen az említett ellenségek kemény



ellenállást jelentenek – még akkor is, ha a szokásos tömegeknél jóval kevesebb lesz belőlük. A küzdelemben ezúttal mindössze két tag segít minket, mégpedig két, klisékkel jól ellátott társ. Az első, Michael Walters, a robbantási szakértő, a másik pedig a mesterlövész-hacker szakma mestere, Jung Park lesz (Dingo Chavez, az eddigi részek főhőse is megjelenik, méghozzá egy másik Szivárványkommandó vezéreként). Ők természetesen eltérő személyiségjegyekkel bírnak, és mint azt említettük, eltérő módon mozognak, még akkor is, ha ugyanazt a parancsot adjuk ki nekik. Walters például agresszióval teli módon, hosszú gépfegyver-sorozatok, gránátvető kíséretében nyitja ki az ajtókat, Jung pedig apró géppisztolyából rövid sorozatokat eregetve teszi ugyanezt.

A CSILLOGÁS VÁROSA

A képek láttán valószínűleg mindenki sűrű nyáladzásba fogott: a Rainbow Six veszett jól néz ki. A fejlesztők egyetlen nekifutással lemodellezték a Las Vegas ütőereként szolgáló, négy mérföld hosszú Stripet. Ebbe beleértendő az utolsó koszlott étteremtől kezdve a legelegánsabb kaszinóig minden – csak épp a háborús helyzet miatt az örömlányok és a részeg ausztrálok nem grasszálnak ijesztő mennyiségben mindenütt.

A karakterek elképesztő odafigyeléssel lettek kialakítva – a mozgásukról már volt szó, de az olyan részleteket is meg kell említenünk, mint a realisztikus újratöltési animációk (a karakter tényleg leszedi a testére erősített tárakat, és betölti a fegyverbe), vagy a fedezékbe vetődés.

info

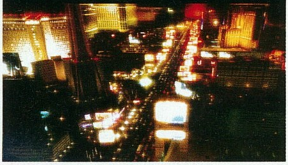
A pletykák szerint a Ubisoft egy új sorozaton is dolgozik, melynek címe Tom Clancy's Firehawk lenne. Az E3-on kiderül, hogy ez a híresztelés igaz-e...

Ismét csak gratulálnunk kell a Ubisoftnak, a Rainbow Six Vegas igencsak ígéretesnek tűnik – pedig a multiról, ahol online szerepjátékokhoz hasonlóan egy karaktert kell kialakítanunk, aztán folyamatosan tápolnunk, még nem is beszéltünk! Alig várjuk a szeptemberre tervezett megjelenést!

LAS VEGAS

A montreali fejlesztők egy egyhetes túra alatt térképezték fel maguknak Vegast, minden épületet legalább öt különféle helyről lefényképeztek, minden kaszinót addig filmeztek, míg egy nagydarab kopasz úr fel nem szólította őket ennek abbahagyására. Na igen, bár a kaszinókat megkeresték hivatalosan is, azok valamiért nem akarták, hogy – még ha csak virtuálisan is – valóságszerűen lemodellezett termekben lövöldözzünk terroristákra, azok túszokra, miközben mindenkit cafatkákra robbant egy rossz helyre küldött repeszgránát. Így aztán a kaszinók nem a valóságnak megfelelően lesznek berendezve, itt a felsőbb szintek hotelszobái néznek ki másképp, ott pedig a játéktermeket alakították át kissé – kívülről viszont minden klappolni fog, a híres szökőkúttól kezdve a mini Eiffel-toronyig.

Fent a valódi Strip, míg alul a játékban szereplő verzió látható



Megszabadultunk a krupiétól, úgyhogy szabad a pálya a rulett-asztaloknál

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		50%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

Én a Rainbow Six-sorozatot a harmadik résznél kedveltem meg, és a Vegas annál sokkal jobbnak ígérkezik. Életképes sztori, feljavított AI, szemgyönyörködtető látványvilág, plusz egy remeknek ígérkező multiplayer – nem lesz itt gond...

PRO: Gyönyörű, hangulatos és rendkívül okos – a Ubisoft minden eddiginél jobban törődik a sorozattal!

KONTRA: A misztikus módon regenerálódó kommandósokkal biztosan sok játékosnak lesznek problémái

2006. IV.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

HÚSVÉTI JÁTÉKVÁSÁR!

Guild Wars Factions* | FIFA World Cup 2006* | Elder Scrolls 4: Oblivion | Tomb Raider Legend

Godfather | Battle for M.E. 2. | Crashday | Commandos Str.F. | D&D Online

Settlers 5 | King Kong | Boiling Point | Sims 2 Vár az üzlet | Age of Empires 3 | Silent Hunter 3

Warcraft 3 | Need for Speed Und.2. | Brothers in Arms | Sims 2 Family Fun* | Bard's Tale | C&C First Decade*

7 Sins HUN 4 990
Act of War 3 830
Act of War High Treason*5 990
Afrika Korps vs D. HUN...1 910
Age of Empires 2 ....3 990
Age of Empires 2 Gold 4 990
Age of Empires 3 HUN....Akció
Age of Mythology Gold ...6 990
American Conquest....1 230
Armies of Exigo HUN.......3 890
Army Racer HUN....1 910
Atlantis Evolution HUN ...6 710
Augustus HUN 1 910
Bard's Tale....3 990
Battlefield 1942 pakk 3 890
Battlefield Vietnam 3 890
Battlefield 2 ....11 490
Battlefield 2 Spec. Forc.. 7 190
Beyond Divinity....1 990
Big Mutha Truckers 2 ......1 910
Black & White 2....11 490
Blitzkrieg....1 230
Blitzkrieg 2....9 590
Boiling Point HUN....5 990
Brothers in Arms HUN....Akció
Call of Duty 2....13 990
Car Industries HUN....5 990
Chaos League 990
Children of the Nile....3 830
Chrome Gold 1 910
Chronicles of Riddick*....Akció
Civilization 4....9 590
Claw 990
Combat Flight Sim. 2 ....3 490
Combat Flight Sim. 3 ....4 990
Combat Mission 1 910
Comm. & Conquer pakk*.7 190
C&C Generals Deluxe......3 830
Commandos 1 kieg.....990
Commandos 3 ....2 870
Commandos Str. Force ...9 490
Conflict Desert Storm 2......950
Cossacks Back To War ...1 230
Cossacks 2 ....7 670
Crusader Kings 1 910
Crashday HUN....9 990
Csatamágusok HUN 1 910
CSI....1 990
CSI 1+2+Miami 3 690
D-Day HUN....1 910
Diablo....950
Diablo 2 + Lord of Destr. .2 990
Dino Crisis 2* 1 910
Disney játékok....Hívj
Divine Divinity 1 230
Doom 3....7 670
Doom 3 Resurr. of Evil. ...7 670
Dragonshard 7 670
Driver 1 910
Driver 3 ....3 830
Duke Nukem Manhattan P..950
Dungeon Siege 2....9 590
Dungeons & Dragons O. .9 990
Echelon Wind Warriors 990
Egypt 3 HUN 3 830
Empire Earth HUN* 1 910
Empire Earth 2 HUN........Akció
Enigma Rising Tide HUN....990
Enter The Matrix....3 830
Etherlords HUN 950
Euro Rally Champion 1 910
Eurofighter Typhoon 990
Europa Universalis HUN 950
Europa Universalis 2 ....1 910
Everquest 2 ....2 390
Everq. 2 Kingdom of.Sky 4 990
F.E.A.R. ....Akció
FIFA 2005....3 890
FIFA 06 HUN 12 470
FIFA World Cup 06 (ápr)* 9 990
FIFA Manager 06 ....11 490
Flatout....1 910
Flight Simulator 2002 ......3 490
Flight Simulator 2004 ......9 590
FS 2004 Kiegészítők....Hívj
Football Manager 2006....9 590
Ford Racing 3....1 910
Ford Street Racing....1 910
Gangsters 2....990
Getting Up 7 990
Godfather (Keresztapa) .12 790
Gothic 2 ....3 830
Gothic 2 Night of Raven ..3 830
Gothic 2 Gold 5 750
Grand Theft Auto 3 ....2 870
GTA Vice City 2 870
GTA San Andreas 6 990
Ground Control 2 HUN 1 910
GT Legends HUN 9 590
GTR (FIA GT R.) HUN.......7 670
Guild Wars /online 7 670
Guild Wars Special Ed.....9 590
Guild Wars Factions ápr* 6 990
Gunship 990
Gyűrűk U: Király visszat. 3 830
Gy.U. Harc Középföld.2. 12 790
Haegemonia HUN....1 910
Haegemonia Solon HUN..1 910

Halo 3 990
Hard Truck HUN 950
Harry Potter 1 Bölcsek k. 3 830
HP 2 Titkok kamrája....3 830
HP 3 Azkabani fogoly 3 830
HP 4 Tűz serlege 11 490
Hearts of Iron 2 ....1 910
Heroes of M. & M. 4 HUN.1 910
Heroes 4 Pakk HUN 3 890
Hitman 2....1 910
Hitman Contracts....2 870
Homeworld 2 HUN 1 910
House of the Dead 3 ....1 910
I of the Dragon HUN....1 910
Ice Age 2 ....7 990
IGI 2....1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN.2 870
Imperium Galactica 2 HUN.950
Industry Giant 2 HUN....950
Jeanne D'Arc HUN 3 830
Jurassic Park Op. Gen. ...2 870
King Kong HUN ....Akció
King of the Road.... 950
Knights&Merchants 2 HU1 910
LEGO (evm), 18 féle, /db .1 910
Loco Mania 4 990
Marine Park Empire 1 910
Master of Orion 3 ....1 910
Matrix: Path of Neo 9 590
Medal of Honor pakk 3 890
Medieval Lords HUN....3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.2 870
Might and Magic 7.... 990
Monopoly Tycoon 990
Mortyr 2 HUN....3 990
Moto GP 3 ....9 590
Myst 4 Revelation HUN....1 910
NBA 2005....3 890
NBA 06 ....11 490

Need for Speed Undergr. 3 830
NFS Underground 2.........3 890
NFS Most Wanted 11 490
Nexus HUN 3 830
NHL 2005 ....3 890
NHL 06 ....11 490
Northland HUN 990
Oblivion (Elder Scr. 4.) ....Új!
Offroad....990
Oil Tycoon 2 HUN 3 990
Onimusha 3 ....6 990
Outcast 990
Pacific Fighters HUN 1 910
Panzer Elite Special Ed. 950
Panzers Phase 1 HUN......1 490
Panzers Phase 2 HUN......4 790
Patrician 3....990
Pirates! (Sid Meier) 2 870
Platoon HUN....990
Playboy the Mans. Gold ..3 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 870
Pokoli Szomsz. 2 HUN.....4 990
Port Royale HUN 950
Port Royale 2 HUN 3 990
Postal 2 HUN 1 910
Prince of Persia S.o.T......1 990
Prince 3 Two Thrones. ..10 550
Pure Pinball HUN 990
Quake 4....13 990
Rainbow Six Lockdown...6 990
Rally Trophy HUN 950
Regiment 9 990
Resident Evil 3* 1 910
Restricted Area HUN 5 990
Restaurant Empire HUN ..1 910
RF-Online....11 990
Rise of Nations....4 990
Rise of Nations Gold 6 990
Robin Hood Def. HUN......1 910

Rollerc. T. 3 + Soaked......5 990
Rollerc. T. 3 Wild.... 4 790
Rome: Total War Gold 9 990
Runaway HUN 1 910
Sacred (Plus bővítéssel) .3 830
Sacred Underworld....3 830
Sacred Gold....5 750
Scar 4 990
Settlers 5 HUN ....Akció
Shade: Wrath of Angels 990
Shadow Ops: Red Merc...1 990
Sherlock Holmes ezüst. ..1 990
Silent Hill 3 ....2 870
Silent Hunter 2 ....1 910
Silent Hunter 3 HUN........Akció
Silent Storm....990
Sim City 4 Deluxe....3 890
Sims 2 HUN 12 470
Sims 2 Egyetem HUN 7 190
Sims 2 Éjszakák HUN 7 190
Sims 2 Vár az üzlet HUN..7 190
Sims 2 Family Fun HUN* .3 990
Singles HUN 4 790
Singles 2 HUN 7 670
Skoda Racer 1 910
Sonic Adventure DX 1 910
Sonic Heroes....3 830
Splinter Cell....2 390
Star Wars Battlefront 2..13 990
Empire at War....Új!
JK Jedi Academy 3 490
Knights of the Old Rep..3 490
Knights of the O.R. 2 .....9 590
Lego Star Wars 7 670
Régebbi SW játékok,/db 3 490
Starcraft és Brood War....1 910
Starship Troopers....1 910
Starsky and Hutch 1 910
Streets R. 2: Fast Driver .1 910

Sudoku Challenge 1 910
SWAT 4 ....8 990
SWAT 4 Stetchkov Synd. 5 990
S.W.I.N.E. HUN 950
Syberia HUN 950
Temple of Elemental Evil 1 990
Thief 3 ....2 870
TOCA Race Driver 2.........2 390
TOCA Race Driver 3.........9 990
Tomb R. Angel of Darkn..1 910
Tomb Raider Legends ....Új!
Tortuga 950
Total Club Man. 2005 ....3 890
Trabi Racer....1 910
Trackmania HUN 3 830
Trackmania Sunrise HUN7 670
Train Simulator 3 490
Transport Giant HUN 3 830
Transport G. kieg. HUN ...4 990
Tycoon City New York.....7 990
UFO Aftermath HUN 1 910
UFO Aftershock 5 990
Unreal Tournament 2004.3 830
Válaszcsapás HUN....990
Victoria....1 910
War & Peace HUN 950
War World....4 990
Warcraft 3 ....2 390
Warcraft 3 FrozenThrone 2 390
Warlords 4 HUN 1 590
Wizardry 8....950
World of Warcraft /onl. ..11 490
WOW 60 nap Gamecard ..6 990
Worms 3D 1 910
Worms Forts Und. Siege .3 830
Xpand Rally HUN 2 870
XIII - HUN 1 590
Zoo Empire HUN 3 830
Zoo Tycoon 3 490

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.04.14-05.12., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

irta · Hancu

fejlesztő > lionhead kiadó > activision megjelenés > 2006. harmadik negyedév

Bár a Movies jószerivel több díjat kapott a különféle magazinok Év Játéka választásain, mint ahány példány elkelt belőle világszerte, a fejlesztőcsapat nem csügged, és pár hónapon belül előáll a játék első kiegészítőjével (a konzolos verziók fejlesztését viszont leállították). A Stunts & Effects, ahogy a címe is mutatja, a filmjeink látványvilágának felturbózását tűzi ki célul.

Új szereplők a stúdiónkban a kaszkadőrök, akiket alaposan ki kell képeznünk, mielőtt a dédelgetett sztárjaink helyett összetörik magukat (a biztonság kedvéért az elsősegélynyújtó helyeinket is tápoljuk fel...). A dublőröknek nemcsak a szakmai tudását kell minél magasabbra tornásznunk, de az általános kondíciójukat is karban kell tartanunk, ha nem akarjuk fogyóeszközként kezelni őket (az is megoldás, de erősen rombolja a stáb morálját). Akik a leglátványosabban esnek-kelnek, a játék Oscar-díjait is megkaphatják, mindjárt három kategóriában (legjobb kaszkadőr, legjobb kaszkadőr-jelenet, leglátványosabb film).

A címben is jelzett új effektek a játékmotor feltupírozásából fakadnak: a robbanások, gomolygó füst, szilánkokra robbanó üvegtáblák nyilvánvaló kellékei egy valamirevaló akciófilmnek, de kapunk lézereket, variálható időjárási effekteket és összetörhető járműveket is (utóbbi három felhasználásával remek sci-fi autós üldözéseket alkothatunk az Ének az esőben újhullámos feldolgozásához). Az új díszletek közül egyelőre csak a dzsungelt, a zsúfolt városi utcát és a katonai bázist láttuk – ám ennél sokkal izgalmasabbnak tűnik a makettek használata, amiknek segítségével eddig kivitelezhetetlen jeleneteket is beilleszthetünk a filmjeinkbe (a miniatűr díszletekhez helikopter- és űrhajó-modellek is járnak a teljes hatás érdekében).

pc guru

ÉRTÉKELÉS 90%

LEGFŐBB GONDUNK AZ EREDETIVEL:

Utáltunk a stúdió kinézetével foglalkozni, szószólni a mindig túl kevés alkalmazottal, no meg az alapjáték ötféle filmkategóriája is kevésnek bizonyult.

SEGÍT EZEN A KIEGÉSZÍTŐ?

Mivel a hangsúly a menedzser módról szerencsére átkerül a filmforgatásra, alkotásaink csinosítgatására, korábbi gondjaink nagy részéről elfeledkezhetünk. Igaz, az új film-műfajok hiánya kicsit elszomorító, hiszen a megjelenés előtt még ígértek ilyesmit is de az új effektekkel, jeleneteknek köszönhetően most már semmi akadálya, hogy megalkossuk a magunk X-Akták- vagy 24-feldolgozásait! Sőt, Jack Bauer vs. Fox Mulder – harc!

BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

írta · Hancu

fejlesztő > lionhead kiadó > electronic arts megjelenés > 2006. második negyedév

Alig pár hónapja hagytuk magunk mögött Eden világát, mint aki jól végezte dolgát, és máris vissza kell térnünk, mert úgy látszik, annyira azért mégsem végeztük jól a dolgunkat. A legyőzött azték törzsek némi fekete mágia és több rendbeli emberáldozat útján új istent idéztek maguknak, akinek vezetésével folytatják rettentő ármánykodásaikat a világ leigázásáért. Az elanyátlanodott görög nép válaszként visszahívja hőn szeretett vezérét – azaz minket –, és máris benne vagyunk nyakig a Battle of the Godsban!

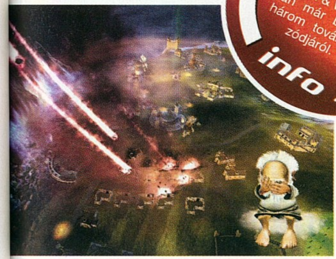
A játékmenet a címből és a kerettörténetből könnyen megjósolható módon eléggé harcközpontú lesz – bár játszhatunk építkezős-virágültetős jólelkű istent is, ezúttal hatékonyabb, ha a háború vérgőzös istenségeként tesszük helyre az aztékok urát.

Az EA-Lionhead PR-gépezet egyelőre nem dübörög különösebben a kiegészítővel kapcsolatban, így szaftos részletekben egyelőre nem dúskálunk. Lesz egy új típusú választható avatár (méghozzá a vélhetően defenzív harci technikákat használó teknős), ellenfélként pedig az aztékok feltámasztott gorillája szolgál. Kicsit szagos, kicsit rothad az arca, de ereje a művelettel csak növekedett. Ha a teknőc nem tetszik, áthozhatjuk régi kedvencünket is a Black & White 2-ből, minden tulajdonságával és tanult marhaságával (oroszlánságával stb.) együtt.

Hat új pályán csatázhatunk a gonosz azték hatalommal; e küzdelem háromféle környezetben zajlik majd, melyből kettő teljesen új, bár azt nem árulták el, hogy ez konkrétan mit is jelent. Hasonlóképpen titokban marad egyelőre a négy új csoda (egy videóban az aztékok egy harcmező minden hulláját egyetlen látványos megmozdulással csontvázzá változtatták, ezt a nagyszerű manővert vélhetően mi is eltanulhatjuk), és a két új harci egység és a három új épülettípus is. Remélhetőleg a nagy titkolózás csak az E3-ig tart, ahol már akcióban is megcsodálhatjuk a kiegészítőt, és talán a sorozat jövőjére vonatkozó megjegyzéseket is kipréselhetünk Peter Molyneux-ből.

info

A Lionhead átszervezésével átmenetileg lemondhatunk a Black & White korábban már bejelentett három további epizódjáról.



pc guru

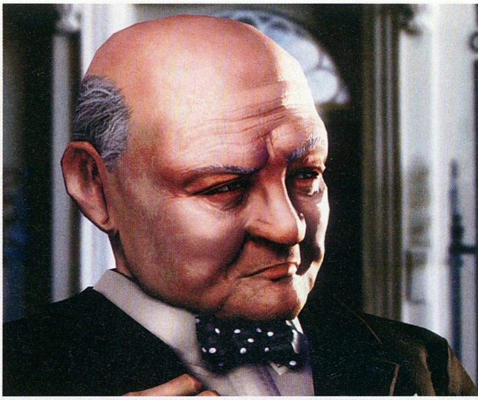
ÉRTÉKELÉS 80%

LEGFŐBB GONDUNK AZ EREDETIVEL:

A történet nem volt túl erős oldala a játéknak, ráadásul előbb-utóbb elfogytak az újdonságok is.

SEGÍT EZEN A KIEGÉSZÍTŐ?

Remélhetőleg igen. A nekromantába átment aztékok sokkal eredetibb ellenségnek ígérkeznek, mint a régi, élő verziójú társaik – arról nem is beszélve, hogy utálni is sokkal jobban lehet őket, hiszen csúnyák és valószínűleg igencsak büdösek is. Az egyetlen plusz avatár ugyan kicsit kiábrándító (a Black & White első részének kiegészítője ennél jóval többet hozott), ráadásul a teknős sem annyira hangzik vadítóan, de legalább a harc változatosabb lesz az új egységeknek köszönhetően.



CIVILIZATION 4: WARLORDS

írta · Hancu

fejlesztő > Firaxis kiadó > 2k games megjelenés > 2006. harmadik negyedév

A Civilization-sorozat karosszék-tábornok lelkületű militarista rajongói, akik a találmányok, a gazdaság fejlesztgetése helyett mindig a katonai győzelemre törtek, most végre fellélegezhetnek. Már csak pár hónapot kell kihúzniuk kénytelen-kelletlen Rome-diétán, és hamarosan kedvenc játékukban is az ő ízlésüknek megfelelő hangsúlyt kap a háború művészete – Sid Meierék háza tájáról vészjósló lendülettel érkezik ugyanis a tavalyi év legjobb stratégiai játékának első kiegészítője, a Warlords.

A legfőbb újítás természetesen a címszereplő hadurak megjelenése, ők egy új „hős" kaszt jeles képviselői. A kiegészítő hat új civilizációja összesen tizet kap a történelem nagy hadvezérei közül; többek között Dzsingisz kán, Augustus Caesar és Nagy Sándor fogja dicsőséges hadainkat vezetni.

info: A sok ókori pálya mellett a bónuszkampány központi alakjai Winston Churchill és a Londont védő angolok lesznek.

A hat új kampány (amelyek ezúttal tényleg kiérdemelnék, hogy „hadjárat"-nak fordítsuk a kifejezést) a harcos hangulatnak megfelelő történelmi időszakokat dolgoz fel. A mongol hordákat irányítva Ázsiát hódíthatjuk meg, míg Nagy Sándorral a perzsák és egyiptomiak fognak – jó esetben – elhullani előttünk, és a nagy hadvezérhez hasonlóan Indiáig is elmenetelhetünk. Lesz aztán vikinges móka, római kori pankráció a Földközi-tenger medencéje feletti uralomért (Róma, Karthágó, a görögök, gallok vagy egyiptomiak szemszögéből), Athén-Spárta örökrangadó, és ókori kínai birodalomegyesítés.

A Warlords ezen felül egy kiegészítőtől elvárható minden egyéb kunsztot is hoz: új csodák, nyersanyagok, épületek, egységek, találmányok – természetesen minden játszható civilizáció számára egyedi, csak rájuk jellemző darabok (kivéve a csodákat, abból három új lesz összesen).

Bár valószínűleg még senkit nem fenyeget a veszély, hogy egyhamar beleunjon az alap Civ 4-be, Sid Meier és díszes társasága igyekszik megelőzni a bajt, és már most elkezdeni a játék további tupírozását; a Warlords mellett állítólag már a második expanzió is készülget... Ennek ellenére innen üzennénk a Firaxis-főhadiszállásra: a sok folytatás, mellékág, kiegészítő és újrafeldolgozás után tessék már valami eredetivel is előállni lassan...

pc guru

ÉRTÉKELÉS 100%

LEGFŐBB GONDUNK AZ EREDETIVEL:

Igazi nagy problémánk nem volt vele, talán csak a valós történelmi eseményekre épülő pályákat keveselltük.

SEGÍT EZEN A KIEGÉSZÍTŐ?

Igen, úgy tűnik Sid apóék is úgy voltak a dologgal, hogy ami működik, abba nem szabad belerondítani, így aztán aki forradalmat, teljes átalakulást vár a Warlordstól, az bizony csalódni fog. Az ókori randalírozásokat minden szemszögből átélhetjük majd, nekünk az előzetes információk alapján egyértelműen a fosztogatós viking kampány tetszik legjobban, ahol nem területet foglalni kell, hanem minél nagyobb aranykupacot összeharácsolni.

info
Ugyan hivatalosan még nem erősítették meg, de egyes fansiteok szerint a másik két irányítható törzs a cherokee és a komancs lesz.

AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS

írta · Grath

fejlesztő > ensemble kiadó > microsoft megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Bár sokan fanyalogtak az Age of Empires 3 megjelenése után, mondván túlontúl hasonlít az előző részre, ez nem állt a siker útjába. Eladási toplistáink tanulmányozói már biztos tudják, de Amerikában a megjelenés óta szinte egyhuzamban a legnépszerűbb PC-s program, és Európában is hasonló eredményeket ér el – így aztán az nem is lehetett kérdéses, hogy lesz-e kiegészítő, inkább csak az, hogy mi lesz benne, és mikor jelenik meg.

Utóbbira rövidebb a válasz: jó eséllyel pont az Age 3 első évfordulóján, azaz október tájékán. A most tárgyalt kiegészítők között ez kapta a legtöbb időt, talán az Ensemble így akarja bizonyítani, hogy igenis még tudnak olyan programot készíteni, amely a megszállott játékosoknak is tetszik.

Rögtön egy igen érdekes húzással kezdték: bár multiban és skirmish-ben minden korábbi civilizációt viszontlátunk, a három egyedül játszható küldetéslánc új figurák köré épül. Ráadásul ezek kellőképpen különbözni fognak az eddigiektől: három indián törzs életének alakítását vehetjük a kezünkbe. Ezek közül csak az egyiket fedték fel, mégpedig az alapjátékban is szereplő irokézeket. Az ő történetük egy család két fiáról, az ő harcukról szól, melyet a gyarmatosítók ellen vívtak – itt akár a történelem menetét is megváltoztathatjuk. Igencsak sajnáljuk, hogy eddig csak róluk adtak információt a fejlesztők, hiszen az irokézek voltak a leginkább europaizált törzs abban a korban, így a különlegesebb egységek megismerésére várnunk kell kicsit. Természetesen kapunk új egységeket is: termelhetünk erdőben suhanó íjászt, muskétás lovasságot, no meg tomahawkos közelharci katonákat. Külön érdekes az indián vallás, vagyis a természeti erők tiszteletének szerepe – ugyan konkrétan ezt nem erősítették meg, de utalások voltak arra, hogy néhány egység varázslat-szerű képességekre lesz képes.
A három új törzs természetesen nem jelenti az újdonságok végét, az európaiak is kapnak új egységeket, felfedezhető dolgokat, anyaországból rendelhető szállítmányokat és rengeteg új környezetet a multiplayer küzdelmekre.

pc guru

ÉRTÉKELÉS 90%

LEGFŐBB GONDUNK AZ EREDETIVEL:

Különösebb baj nem volt vele, csak éppen nem különbözött igazán a korábbi részektől és a többi RTS-től.

SEGÍT EZEN A KIEGÉSZÍTŐ?

Az biztos, hogy az új, indiános környezet sokkal érdekesebb, mint a már ezeregy játékban látott spanyolok, franciák, meg a piroskabátos angolok. Remélhetőleg a sztoriban megelevenedik minden, amiről gyermekkorunkban a Winnetou-féle könyvekben olvastunk. A teljesen új egységek (például az a felderítésre kiváló léghajó, amit a bal felső képen is láthatsz) a korábbi népeknél is jól fognak jönni, különösen azért, mert az Age 3 nem lett olyan népszerű multiban, mint elődei.

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

írta · Grath

fejlesztő > gas powered games kiadó > 2k games megjelenés > 2006. harmadik negyedév

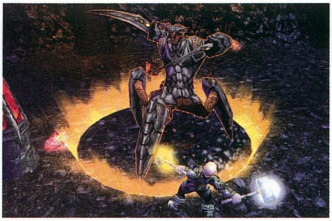
A leginkább szuperfejlett Diablo-klónnak felfogható Dungeon Siege-sorozat körül eszelős iramban zajlanak az események. Először is, a 2K Games (ez ugye a Take Two egyik ága) megvásárolta a kiadási jogokat az eladásokkal nem teljesen elégedett Microsofttól. Ezt követően bejelentettek egy PSP-s epizódot, majd jött a hír: PC-re egy kiegészítő érkezik, Broken World címmel.

Akik végigjátszották az eredetit, sejthetik, mire utal a cím: a függőben hagyott sztorira és az utolsó fordulatra, amely sok játékost meglepett. A kiegészítő ott kezdődik, ahol az alapjáték abbamaradt, vagyis megkapjuk a történet negyedik, befejező fejezetét; éppen ezért egy legalább 35. szintű karakterre szükségünk lesz a játék kipróbálásához. Kapunk ugyan néhány előre generált figurát, de több helyen is hangsúlyozták a fejlesztők, hogy egy multiplayer küzdelmekben megizmosodott, szépen felszerelt karakterrel jóval nagyobb esélyünk lesz megnézni a befejező képsorokat...

A küldetéssorozat, amely a fantáziadúsan elnevezett Sötét Varázsló ellen vezet minket harcba, körülbelül tíz órát fog igénybe venni, ehhez járulhat hozzá majdnem még egyszer ennyi idő, amelyet a mellékküldetésekkel tölthetünk el. Ennek során mintegy negyven új lényt szabdalhatunk szét, melyek között lesznek kissé átalakított verziói a régi ellenfeleknek, de teljesen új bestiák is – egy mellékküldetésben például egy teljes képernyőt elfoglaló tűzokádó sárkánnyal akaszthatjuk össze a varázskardunkat.

Lesz két új kaszt (úgy tűnik, velük az eredeti DS2-t is végigjátszhatjuk utólag), az egyik a Fist of Stone névre hallgat, és tulajdonképpen egy szerzetes – méghozzá az ökölharcban és segítő mágiákban képzett fajtából. A másik a beszédes Blood Assasin nevet viseli, és ez a mi előzetes elképzeléseinkkel szemben nem egy sötétben lopózó véres árnyalak, hanem egy íjjal és halálmágiával felszerelt figura. Kapunk egy új játszható fajt is, méghozzá az állítólag sokak által hiányolt törpét.

Természetesen ez a kiegészítő sem lehetne teljes az ilyen lemezektől minimálisan elvárt tartalom nélkül: kapunk vagy száz új fegyvert, tucatszám a páncélokat, valamint rengeteg speciális képességet, varázslatot. Új receptekből isteni hatalmú varázstárgyakat rakhatunk össze, és új kísérőket – állatokat és egyebeket – vehetünk magunk mellé. A megjelenés a nyár legmelegebb időszakában várható.



pc guru

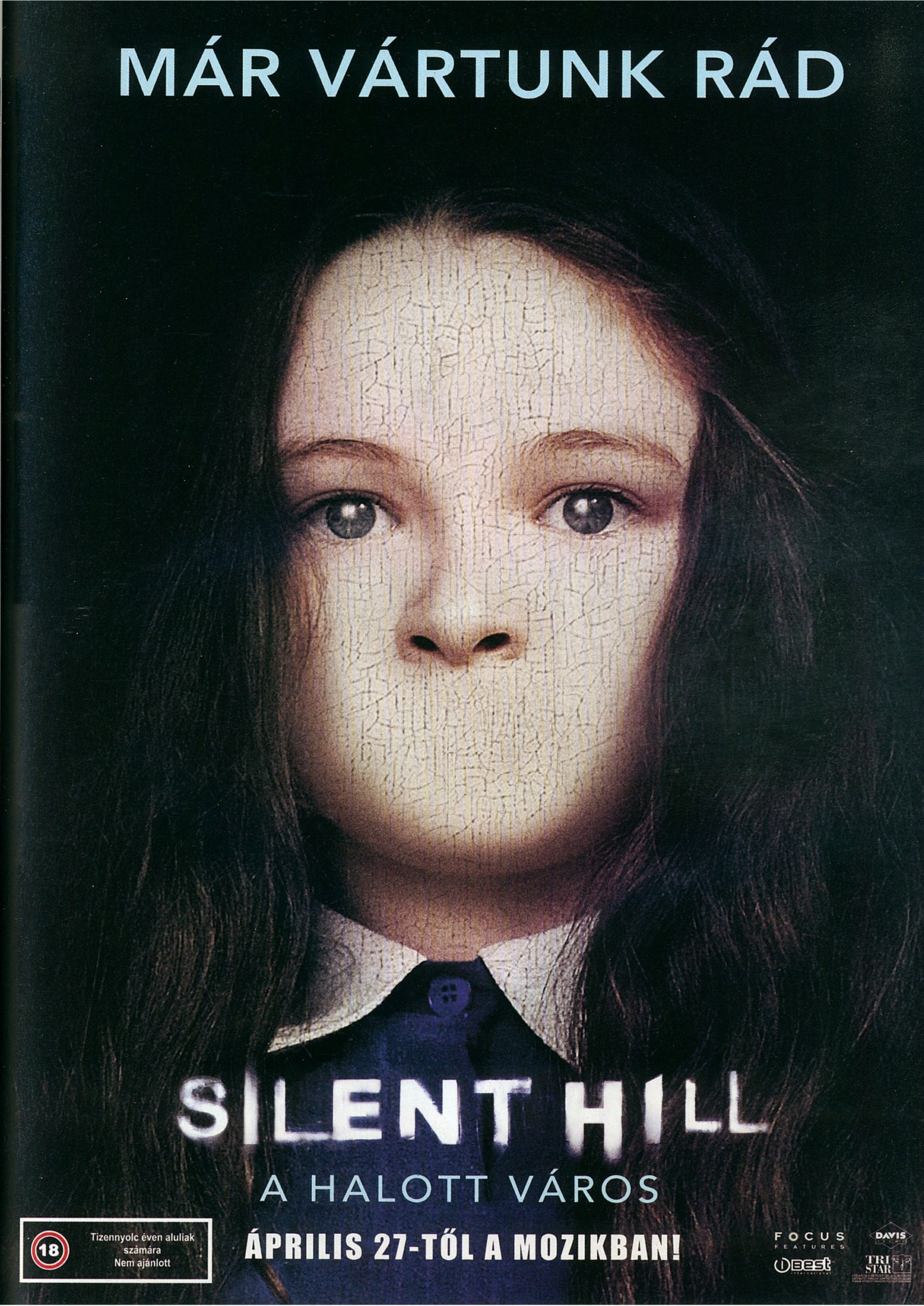
ÉRTÉKELÉS 70%

LEGFŐBB GONDUNK AZ EREDETIVEL:

Kicsit talán túl egyszerű volt, no meg a hosszútávon borzalmasan blőd sztorival is akadtak gondjaink.

SEGÍT EZEN A KIEGÉSZÍTŐ?

Nos, nem. A kiegészítő azoknak készült, akik szerették az első részt, ők mindenből többet kapnak – de a Broken Worlddel új rajongókat nem fognak szerezni, az egyszer biztos. Ez persze nem feltétlenül baj, hiszen ma is sokan játszanak multiban a Dungeon Siege 2-vel, ők valószínűleg nem is értik, hogy mi mit problémázunk itt, és már most tervezik, hogy indítanak egy Blood Assasint. A perverzebbek ezt egy női törpével kombinálják, ami azért elég durva látvány lehet...


MÁR VÁRTUNK RÁD
SILENT HILL
A HALOTT VÁROS
18
Tizennyolc éven aluliak
számára
Nem ajánlott
ÁPRILIS 27-TŐL A MOZIKBAN!
FOCUS
FEATURES
DAVIS
Best
international
TRI
STAR

BIOSHOCK

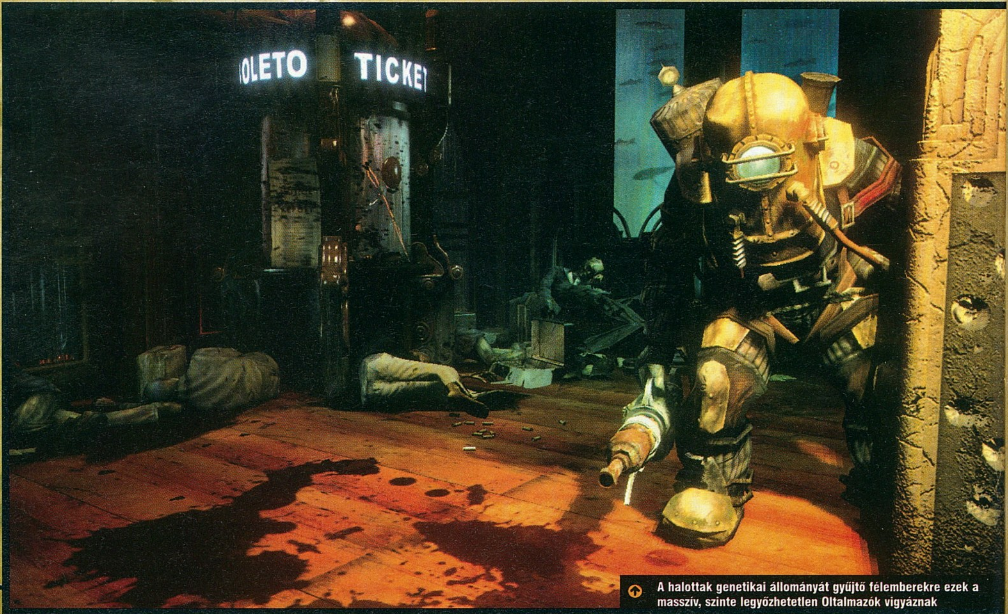
fejlesztő > irrational games kiadó > 2k games web > www.irrationalgames.com írta · Hancu

Az Irrational Gamest a legendás Looking Glass stúdióból kilépő fejlesztők alapították '97-ben. A csapat a System Shock 2-vel vált élő legendává, de a Freedom Force, a Tribes és a SWAT epizódjai miatt sem kell szégyenkezniük. Idén január óta a cég a Take 2 óriáskiadó tulajdonában van.

Ha a „túlélő horror" kifejezéstől elfog a heveny ásítozás, unod a tucat-FPS-eket, és valami újra, gondolkodtatóra, izgalmasra vágysz a műfajban, rögtön két jó hírünk is van. Egy: nem vagy egyedül, mi is hasonló cipőben járunk. Kettő (és ez talán jobban boldogít): a klasszikus techno-horror FPS System Shock 2 készítői úgy gondolták, ideje véget vetni az unalmas egyen-FPS-ek dömpingjének, és elkészítik álmaid játékát!

HORRORRA AKADVA

A játék egy Lost-évad „in medias res"-lendületével és minden misztikumával dobja a játékost a mélyvízbe rögtön az első másodpercekben. A mélyvizet nyugodtan lehet szó szerint érteni: egy repülőgép-baleset szerencsés (?) túlélőjeként úszkálunk némi törmelék között az óceánban, amikor egy fura, leginkább egy űrhajós mentőkabinra emlékeztető kapszulát sodor mellénk a véletlen, benne egy láthatóan több évtize-



A halottak genetikai állományát gyűjtő félemberekre ezek a masszív, szinte legyőzhetetlen Oltalmazók vigyáznak

des hullával. Hősünk – momentán jobb ötlete nem lévén – kitessékeli a halottat a kabinból, és a lélekvesztőben rendezi be átmeneti főhadiszállását. Sok időnk nincs azon gondolkodni, mit is kezdjünk magunkkal, ugyanis a kapszula automatikája hirtelen bekapcsol, és emberünket rövid úton több száz méter mélyre, a tengerfenékre szállítja. Meglepetésekből sosem elég: a tengerfenéken egy komplett város fogad, telistele halottakkal, halványan emberre emlékeztető mutáns szörnyekkel, zavaros tekintetű tizenéves-forma gyerkőcökkel, akik a hullákból falatoznak, és gólemszerű, brutális fegyverzetű robotokkal, akik láthatóan arra ügyelnek, hogy a fiatalkorúak háborítatlanul csillapíthassák az étvágyukat. Feladatunk szinte adja

info

A Bioshock projekt három éve kezdődött, és azóta kétszer indult az egész a nulláról: újra, egyszer a játékmenet, egyszer pedig a látvány lett újjáalkotva.

magát: túlélni, kideríteni mi történik körülöttünk, és lehetőség szerint embernek maradni (a szó minden értelmében) az elszabadult génmanipulációs káoszban (és persze opcionálisan megmenteni a világot a tengermély fura lakóitól).

HOL VAGYUNK?

Közvetlenül a második világháború után, a hidegháború kezdeti éveiben egy végtelen pénzügyi háttérrel, hatalommal és befolyással bíró titkos nemzetközi csoport felépíttette Rapture tenger alatti városát, a kiválasztottak Utópiáját, ahová az akkor éppen igencsak aktuális világvége elől menekültek volna. A munkálatok közben két tudós fantasztikus felfedezést tett: egy különleges, ritka tengeri csiga által előállított anyagra bukkantak. Az Adamnek elnevezett anyag csodálatos tulajdonságokkal bírt: képes volt módosítani a DNS-t, megváltoztatni a génszerkezetet, ezáltal betegségeket gyógyítani és elképesztő tulajdonságokkal felruházni azt, akibe befecskendezték. Egy igazi szép új világ kulcsa volt Rapture tudósainak kezében, de ahogy az a jó emberi természetből fakad, ők inkább összevesztek a csodaszeren, háborút robbantottak ki, és miköz-

Nem kell nagyon aggódni, a bázis üvegfalai teljesen golyó-, sőt, rakétaállóak!

A Nagy Levine

„Ha független játékfejlesztő csapatot akarsz alapítani, azt tanácsolom, vedd elő a személyidet, és nézz bele. Ha a vezetékneved nem Gates, Hilton vagy Buffet, gondold át még egyszer, jó alaposan a terveidet... A játékok fejlesztési költségei az utóbbi években nagyon durván megemelkedtek, és a mostani generációváltással még ennek a tetejébe meg fognak duplázódni. Ezért látsz annyi fejlesztőt csődbe menni, vagy pénzes kiadók által felvásároltatni. A független játékfejlesztésnek a kiadók kikerülése, a direkt digitális terjesztés a jövője. A legjobb barátom egy ilyesmikkel foglalkozó cégnél dolgozik, és annyit kaszál, hogy százdolláros bankókkal gyújt rá a kubai szivarokra..."
– Ken Levine, az Irrational Games alapítója és vezérigazgatója

BIO SHOCK

BIOSHOCK

ben kipusztították az anyagot termelő csigafajt, mintegy drogként rá is szoktak az Adamre, aminek túladagolása emberfeletti képességekkel rendelkező mutánsokká torzította a túlélőket.

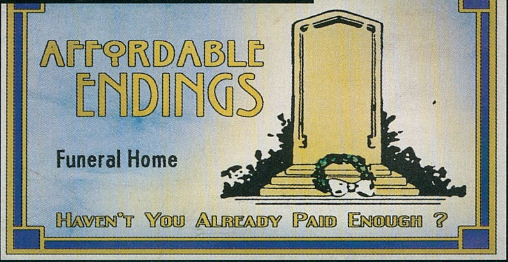
...HATVAN ÉV MÚLVA...

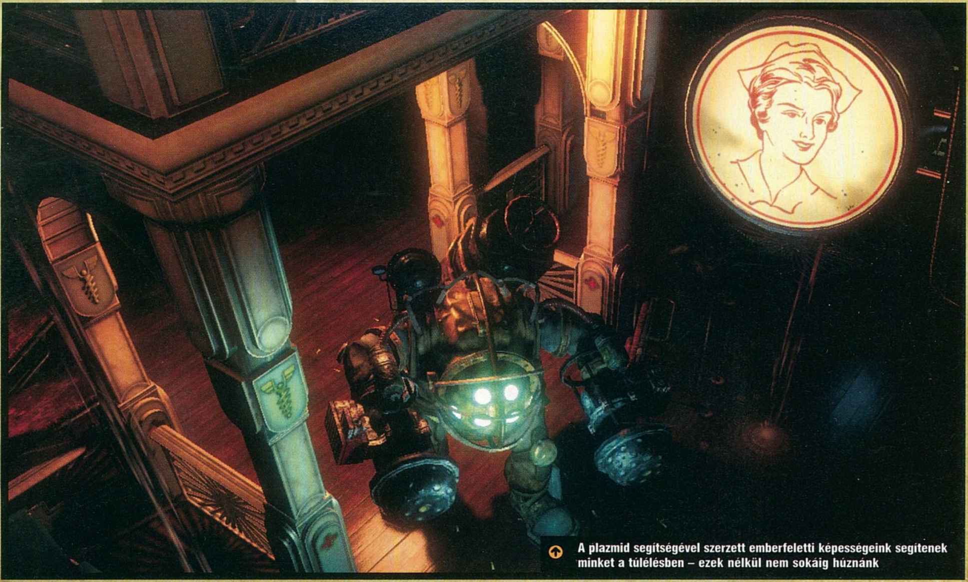
Amikor mi eljutunk Rapture romvárosába, hatvan év telt el a háború óta. A várost látszólag automata mechanizmusok működtetik, de egyre több jel utal arra, hogy rajtunk kívül mások is felfedezték a bázist, és újrakezdték a kísérleteket Adammel. A városban kószálva a mutánsok három fő fajtájával találkozhatunk. Az első a Gyűjtők kasztja: ők génmanipulált gyerekek, akik halott emberi testekből képesek a DNS-t kivonni, és azt Adammé alakítani – ez jelenleg a csodaszer egyetlen forrása (ezért kajálnak hullákat a gyerkőcök). A Gyűjtők testőrei az Oltalmazók: ember-irányította mech-szerű lépegetők hatalmas kaliberű fegyverekkel, amik (akik?) egyetlen feladata megvédeni a szörnyszülött gyerekeket, akár az életük árán is. Végül ott vannak az Agresszorok, a háborúból megmaradt, pusztításra kondicionált tökéletes gyilkológépek.

Amint az sejthető, a mi fő fegyverünk is az Adam lesz a játékban, vagyis az Adamből készült plazmid nevű cuccok, amivel saját tulajdonságainkat tápolhatjuk, a fegyverünket turbózhatjuk fel, illetve Rapture-ben ez számít általános fizetőeszköznek is. Plazmidokkal kaphatunk nagyobb sebességet, több életerőt, nagyobb védelmet, vagy akár ellenálló képességet a hővel vagy nagy nyomással szemben (a város bizonyos részeire csak így mehetünk be). Mivel csak meghatározott számú „plazmid-slot" van a testünkben, alaposan meg kell fontolnunk, merre fejlesztjük emberfeletti képességeinket, hogyan cserélgetjük az egyes plazmidokat.

Plazmidok elköltésével faraghatunk a mordályunkból is távcsöves, hangtompítós, gránátvetős, lézerirányzékos, kétcsövű szuperfegyvert – bár érdekes kérdés, hogyan változik a kis génsűrítmény-implant precíziós távcsővé, a játékmenetbe érdekes csavart visz a dolog, és fontos döntés elé állítja a játékost. Ugyancsak plazmidokkal működik hűséges társunk, a bioscanner is: ez egyfajta spéci fényképezőgép, amivel az ellenséges lényeket lefotózva (a Beyond Good & Evil óta nemigen láttunk fotós minijátékot, na majd itt!) kikémlelhetjük azok gyengéit. Minél jobb minőségű fotókat készítettünk, annál nagyobb sebzésbónuszunk lesz az adott lény ellen a továbbiakban.

A hangulatról a bázison szétszórt, kiragasztott plakátok százai fognak gondoskodni





A plazmid segítségével szerzett emberfeletti képességeink segítenek minket a túlélésben – ezek nélkül nem sokáig húznánk

Rupture legveszélyesebb részei a félig-meddig már víz alá került termek, épületszárnyak lesznek

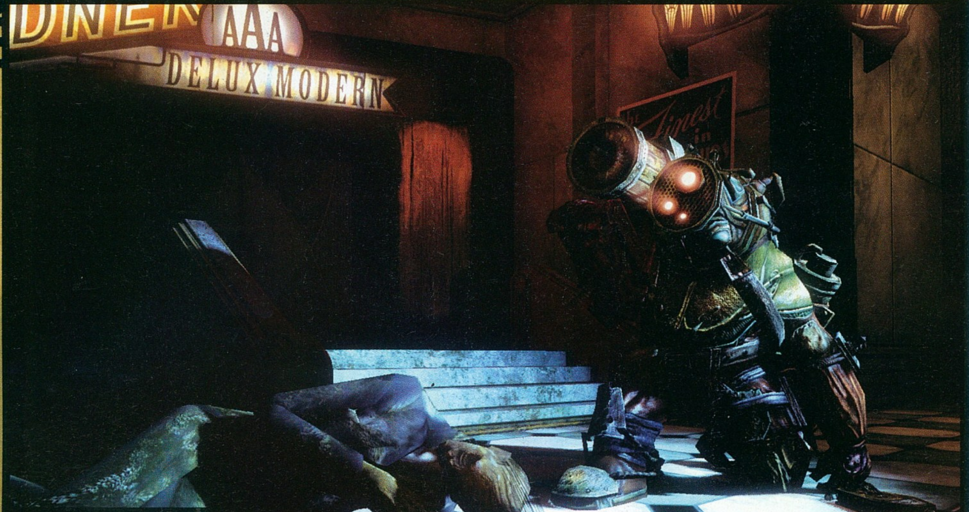
System SHOCK 3?

Amikor a legendás Looking Glass stúdió csődbe ment, hagyatékát (értem ez alatt főként a cég bejegyzett márkaneveit, a játékaik jogait) pillanatok alatt széthordták a csődeljárás árverésére odagyűlő kiadók. A System Shock jogai az Electronic Artshoz kerültek, azonban a cég a második rész mérsékelt eladásai láttán immár hetedik éve hagyja egy fiókban porosodni a legendás játék licencét. A rajongók köreiben súlyos összeesküvés-elméletek születnek az esetleges harmadik résszel kapcsolatban – amelyeket csak erősít, hogy az EA nemrégiben megújíttatta a System Shockra vonatkozó védjegyeit az illetékes hivatalnál...

A plazmidok segítségével egészen különleges képességekre is szert tehetünk – és az emberfeletti sebességet, vagy a szuperhumán ugrásokat még nem is soroltuk ide. Egyelőre csak néhány ilyenről tudunk, de a fejlesztők rengeteg ilyet ígérnek. A Mind Pull a klasszikus telekinézis lesz, vagyis az egyre több játékban feltűnő gravitációs fegyver, amivel nem csak messziről emelhetünk el cuccokat, de ellenfeleink figyelmét is elvonhatjuk. A Brilliant Inventor nevű skill segítségével ezermesterré válhatunk: a mindenfelé szétszórt cuccokból, no meg persze némi értékes plazmidból tetszésünk szerint készíthetünk új fegyvereket, páncélokat. Ott van aztán az Inanimate Instinct, amely lényegében egy lelki kapcsolatot létesít fegyverünk és az agyunk között – ennek köszönhetően lövedékeink próbálják követni ellenfeleinket. A Gatherer Cry segítségével egy ideig mindenki Gyűjtőnek lát minket, és mivel ők a bázis legfontosabb teremtményei, ez lényegében teljes háborítatlanságot jelent. Az Agressor Irritant nevű képességgel megbirizgálhatjuk ellenfeleink agyát, így azok mindenképpen megtámadják a következő lényt, akit meglátnak – ezt párosan masírozó őrökre ellőve igen hatékonyak lehetünk. A Security Beacon szintén igen aljas dolog: ezzel meghackeljük a biztonsági rendszert, és a korábbi szövetségeseket ellenségként tüntethetjük föl – így jön a riadó, a repülő fegyveres

info
A BioShock nem csak a mi figyelmünket ragadta meg, lényegében a Take Two is emiatt a játék miatt vette meg a fejlesztőket, az Irrationalt.

BIO SHOCK



Az Agresszorok mindegyike eltérő felszereléssel és páncélzattal rója Rupture utcáit

ARANYcsapat

A Bioshock fejlesztőcsapata (ami a Take 2-féle felvásárlás óta a duplájára hízott) nagyrészt volt Looking Glass-os, Thief- és System Shock-epizódokon edződött veteránokból áll. Bár a játékvilágban általában designereket és programozókat szokás sztárolni, mi most egy grafikust és egy zenész-hangmérnököt emelnénk ki a társaságból: Eric Brosiust, aki a Thief és System Shock fantasztikus hangjaiért volt felelős (extra infó: a felesége, Terri adja a System Shock-főgonosz Shodan hangját), valamint Robb Waterst, akinek a Freedom Force sokszoros díjnyertes képregényes látványvilágát köszönhetjük. Ez a két név már önmagában garancia, hogy a hangulattal és az audiovizuális ingerekkel nem lesz gond a BioShockban.

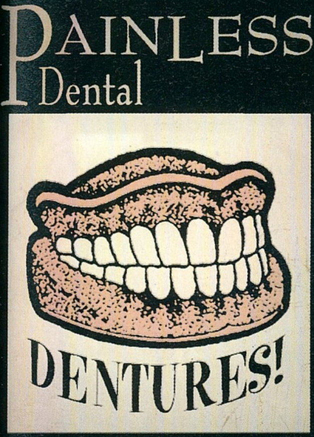
A megfelelő képesség birtokában mi magunk is gyárthatunk új fegyvereket

droidok, és a vérengzés. Mi meg elsunnyogunk a háttérben…

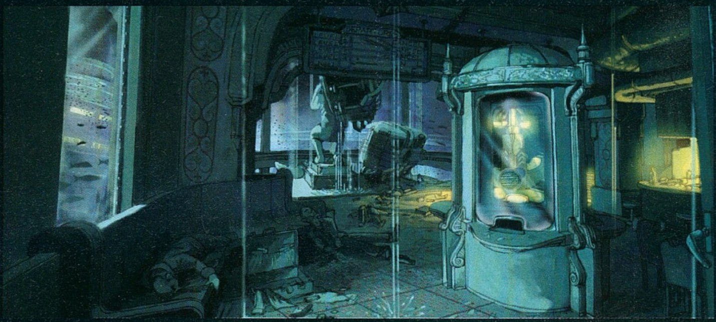
Mivel plazmidhoz csak körülményesen juthatunk hozzá (egy Gyűjtőt kell kinyírni hozzá, annak erre igencsak allergiás Oltalmazójával együtt), és magunkba építeni csak egyszer használatos feltöltőállomásokon tudjuk, hatványozottan fontos stratégiai döntés, mire használjuk őket – s ez egyben meghatározza a játékstílusunkat is. Ilyenkor egyébként teljesen átalakíthatjuk képesség-arzenálunkat, mindezt úgy, hogy nem veszítünk el plazmidot a művelet során.

A MÉLYSÉG TITKA

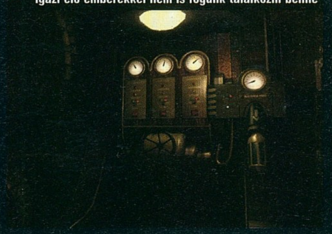
A sztoriról – a felvezetésen és Rapture alapításának történetén felül – nem hajlandók semmit elárulni a fejlesztők, csak arra utalgattak, hogy a System Shock és a Harcosok klubja (!) keverékeként emlegetik házon belül a Bioshock-sztorit. A történetmesélés a System Shock hagyományait követi: nem rágják a szánkba, hogy mi miért történik, úgy kell nekünk összeszedegetnünk az információmorzsákat különféle naplóbejegyzésekből, itt-ott megtalált iratokból. Ez olyannyira így van,

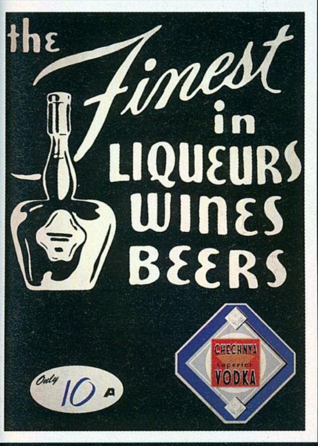


Painless Dental... egy ilyen posztert mindenképpen nyomtatunk magunknak!



A BioShock talán legfélelmetesebb tulajdonsága, hogy igazi élő emberekkel nem is fogunk találkozni benne





„A BIOSHOCK GYÖNYÖRŰ, DE NEM EZ A LÉNYEG. EZ A JÁTÉK A SZABAD VÁLASZTÁSRÓL, A KÖVETKEZMÉNYEKRŐL ÉS A FOLYAMATOS ÉLMÉNYEKRŐL SZÓL" Ken LEVINE, kreatív direktor

hogy még arról sem fogunk tudni, hogy miként is kerültünk az óceán közepére, milyen baleset történt (az amúgy várhatóan név és hang nélküli) főhősünkkel.

A grafikáról a Vengeance motor gondoskodik – ez az engine valamikor az ősidőkben Unreal 2.5-ként kezdte a pályafutását, aztán átírták a Tribes Vengeance-hez (innen a neve), majd a SWAT 4-hez újra, s végül a BioShockhoz még egyszer, így vélhetőleg Tim Sweeney maga sem ismerne rá egykori kódjára. A képeket elnézve a grafikával nem lesz baj – bár inkább hangulatban ver rá a konkurenciára, technikailag picit talán elmarad a Crysis-féle csodák mögött. A grafikusok mindenesetre erősen igyekeznek a hidegháborús időkből konzervált hangulatot – érdemes megfigyelni például a falakon (és itt, e soroktól balra) díszelgő korhű plakátokat.

Bár a játékról sajnos sokkal kevesebbet tudunk, mint amennyit szeretnénk, kevesebbet láttunk belőle, mint amennyitől jól éreznénk magunkat, mi máris felvéstük a legjobban várt címeink közé, illetve az „E3-on feltétlenül kipróbálandó" listánkra. A System Shockos fiúk eddig nem tudtak hibázni, és nagyon úgy néz ki, hogy ez a csúfság ezúttal sem esik meg velük. És bár a BioShockra még fájdalmasan sokat kell várnunk, ez a játék már most az egyik titkos favoritunk az Év Játéka versenyben – függetlenül attól, melyik évben fog megjelenni...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	50%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

A mostanában általános játékipari varázsszónak számító "nextgent"-t végre egy fejlesztő nem a grafikára, hanem a játékélményre érti! A System Shock szellemi örököseként a Bioshock előtt magas a léc, de biztos vagyok benne, hogy át fogja ugrani.

PRO: Egyedi hangulat, környezet és sztori, remek ötletek a játékmenetben, tapasztalt fejlesztőcsapat

KONTRA: Még fájdalmasan sokat kell várnunk, mire kipróbálhatjuk. Illetve nem, az az E3 lesz; de mire megjelenik...

2007. I.

BIOSHOCK

HEROES V of Might and Magic

fejlesztő > *nival interactive*
kiadó > *ubisoft*
megjelenés > *2006 tavasz*

A moszkvai Nival stúdió igazi stratégia-specialista. A Silent Storm és a Blitzkrieg sorozattal a hagyományos orosz témának számító világháborús környezetben bizonyítottak, az Etherlords két része viszont már-már kínos pontossággal követte a Heroes-hagyományokat – vélhetőleg emiatt esett rájuk a Ubisoft választása, amikor fejlesztőt kerestek a legendás sorozat feltámasztásához.

Amikor bő három hónapja kiléptem a Ubisoft párizsi irodaházának ajtaján a Heroes 5 bemutató parti után, abban a tudatban indultam haza, hogy igen nehéz lesz azt a három hónapot kibírni a végleges játék megérkezéséig. Nem lett igazam. Egyrészt nem volt olyan nagy kínszenvedés (szerencsére jelent meg éppen elég jó játék az év első hónapjaiban) a várakozás, másrészt sajnos az előre jelzett három hónapnál hosszabbra nyúlt (azaz nyúlik jelenleg is, és fog még bizonytalan ideig: a hivatalos megjelenési dátum jelenleg „2006 tavasza"). Időközben megkezdődött a publikus bétateszt (érthetetlen módon a legzseniálisabb újításnak ígérkező Ghost Mode nélkül), majd a minap kiesett egy „preview 2" feliratú DVD a postaládánkból…

DE MI VAN A DOBOZBAN?

A verziónk két kampányt tartalmazott a hatból (sajnos egy programhiba miatt az első kampány utolsó pályája mindig kifagyott, tehát a gyakorlatban a másodikba már nem tudtunk belekóstolni), és két multiplayer pályát (megint csak Ghost Mode nélkül). Hiányzott még a Duel mód és a dinamikus csaták lehetősége – vagyis nagyjából minden jelentősebb újítás. Ami maradt, az tulajdonképpen a klasszikus Heroes 3 felújítása, egészen elképesztően látványos grafikával. Mivel ezt a képek minden ajnározásnál jobban alátámasztják (Gaben szólt is, hogy lehetőleg minél kevesebbet írjak, mert kell neki a hely a szép nagy képekre – sőt, a legjobb az lenne, ha egyáltalán nem írnék semmit, és teletapétázhatná az öt oldalt a képekkel…), most nem is fordítanék több szót rá. Ami azonban nem jön át a papíron, az a zene. A zene, ami a Heroes-játékoknál hagyományosan zseniális, nagyzenekarral, vonósokkal, kórussal, operaáriákkal megtámogatott igazi reneszánsz (vagy barokk? A fene tudja, a klasszikus zenei műveltség nálam a Rolling Stonesnál kez-

Az egyszeri földműves láthatóan megsértődött a "Hé paraszt, merre visz az út Budára?" kérdésünkön...

info

A végleges verzióban tíz multiplayer térkép, és a kampányokon felül tíz egyszemélyes pálya kap majd helyet.

dődik...) muzsika. Nem is szaporítom a szót, irány a www.mightandmagic.com/uk oldal, ahol a főtémába, és három város zenéjébe már most bele lehet hallgatni (a csodálatos magyar szerzői jogi törvény miatt sajnos a DVD-re nem tehettük fel őket).

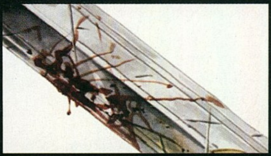
A városaink kinézetével még mindig nem vagyok igazán kibékülve – amennyire fantasztikus a 3D-s táj, vagy a csaták, annyira sótlan még egy maximumra fejlesztett város is a régi részek gyönyörű, aprólékosan megrajzolt 2D-s városképei után. Remélem, ezeket a madártávlati képeket picit felcicomázzák még a végleges verzióig, mert jelenleg kicsit kilógnak az amúgy szinte hibátlan összképből.

Az új harcrendszer (aki nem emlékezne: a lények sebessége nem azt határozza meg, hogy milyen sorrendben ütnek, hanem hogy mennyi időnként – tehát előfordulhat, hogy egy gyors lény kétszer-háromszor is sorra kerül, miközben egy lomhább csak egyszer) csodásan működik, ráadásul már a magas morál és szerencse is bekerült a rendszerbe, mint plusz lépéseket adó tényezők. A harci képernyő alján a „tornasor" remekül mutatja, kire mikor kerül a lépés sora, nagyszerűen lehet tervezni vele. További hasznos apróság, hogy ha csak rávisszük a kurzort egy ellenséges lényre, egy felugró pici ablak megmutatja, hogy ha megtámadjuk az aktuális csapatunkkal, az mekkora kárt fog benne tenni, és kell-e számítanunk visszaütésre.

Lopakodó nindzsa-jellegű módszerekkel, tehát minden előzetes hírverés nélkül kicsit megváltoztatták a tulajdonságok és képességek rendszerét is. A négy alaptulajdonság (Attack, Defesne, Knowledge, Spell Power), és a különféle képességek (Leadership, Logistics, a különféle mágiaiskolák és a többi régi ismerős) mellett megjelenik egy új szint is a rendszerben, a képzettségeké (nagyon remélem, hogy a kavarodások elkerülése végett így fogják fordítani majd a magyar verzióban; az eredetiben skillek, és abilityk szerepelnek). Szintlépéskor mindig nő valamelyik alaptulajdonságunk, és választhatunk két skill és két ability között (ezeket a basic-master-expert mércén mérik). Az abilityk mindig valamelyik skill valamilyen szintjéhez vannak kötve, és általában elég szűk, speciális felhasználási körük van. Például expert szintű Leadership képesség esetén megnyílik a lehetőség, hogy Retaliation Strike képzettséget vegyük meg magunknak a következő szintlépéskor, ami a lényeink védekezés

A látványmester

A Heroes grafikájában nemcsak a 3D-re váltás jelentett nagy változást, de az új látványtervező, a francia képregényrajzoló legenda, a nálunk – egyelőre – teljesen ismeretlen Olivier Ledroit érkezése is. Az eddig kicsit „lágy" fantasy stílus sokkal markánsabb, sötét, vészjósló atmoszférát kapott Ledroit erőszakos, militáns hangulatú festményeitől. A kiadó direkt kérése volt, hogy próbáljanak elszakadni hagyományos fantasy első számú ihletforrásának számító tolkieni, illetve kelta mondavilágból eredő látványtól, ezért Ledroit Gigertől, a XI. századi lovagrendektől, a dél-amerikai indián kultúráktól, illetve az itáliai reneszánszból kölcsönzött grafikai elemeket.



Heroes V of Might and Magic

Bene fül'einknek

Két ember van, akik a kiadó- és fejlesztőváltáson átesett Heroes-sorozatot az elsőtől az ötödik részig végigkísérték, méghozzá a zeneszerző-páros Rob King és Paul Romero. A klasszikus zenei iskolát képviselő zongoraművész Paul, és a könnyűzenében utazó Rob a nyolcvanas évek fantasy filmeposzaiból (Excalibur, King Arthur) merített ihletet a játék zenéihez (amelyekből öszszesen mintegy két órányi van, és melegen ajánlom a Ubisoftnak, hogy a játék gyűjtői kiadásában legyen benne külön zenei CD-n is!). A páros a Heroes 2 óta ugyanazokkal a zenészekkel dolgozik, a sorozat dallamvilágához szervesen hozzátartozó operaáriákat is ugyanaz a hölgy adja elő a második rész óta – a neve Karen Mushegan, a Heroes 2 idején egy 17 éves diáklány volt, ma pedig már elismert szoprán énekesnő a philadephiai Operában.

utáni visszavágását erősíti. (Elnézést, ha kissé kusza lenne a dolog így leírva, a gyakorlatban teljesen egyértelműen fog működni, ezt megígérem.) Summa summarum: a karakterünk fejlesztése még szerteágazóbb lehetőségekkel bővült.

A játék teljes mértékben magyarítva fog a hazai boltok polcaira kerülni - bár a megjelenési dátum még ismeretlen, jobb már most előrendelni...

info

IZABELLA, A DÉMONVADÁSZ

A történet a démonok invázióját visszaverni igyekvő Isabel királynő, és elrabolt hitvese körül bonyolódik (nagyon remélem, hogy a folyton visszatérő és állandóan okoskodó inkvizítor hölgyről kiderül majd, hogy áruló, és ilyenformán beverhetem a képét...). A sztorit kellemesen sok és hihetetlenül látványos átvezető mozi gördíti tovább, s útközben változó célkitűzések és egyéb váratlan események tartják ébren a játékost. Nagyon tetszett, hogy a sztori és a játékmenet, a pályák felépítése szorosan összefonódik. A régi részekben csak kaptuk egymás után a meghódítandó pályákat, és emellett hangulatkeltő elemként csordogált valami kis történet is; most azonban minden egyes lépésünket a történet fordulatai diktálják. Egy példa: a negyedik pályán Isabel a démonok által felprédált vidéken folytatja Nicolai keresését, s közben próbál szövetségeseket találni az invázió megállításához. Ehhez először át kell vágni magunkat a démonoktól nyüzsgő környéken, hogy Brightwood városának mágusaitól kérjünk segítséget. A várost lerombolva találjuk, el kell foglalnunk, megtisztítanunk a környékét,

Biztosra megyünk: egy arkangyallal szeletel-tetjük fel azt a pár csoffadt pixie-t

és újjáépíteni a varázslóiskolát. Közben kiderül, hogy a szövetségesnek ajánlkozó elfek földjére vezető utat (egy széles folyón átívelő egyetlen híd) a démonok lerombolták, így meg kell keresnünk a föld alatti katakombákban elrejtett, rémséges szörnyek által őrzött Lebegés Csizmája varázstárgyat, amivel hősnőnk át tud kelni a folyón, tárgyalni az elfekkel. Persze a dologról kiderül, hogy csapda volt - itt megkapjuk Godric, a királynőhöz hű lovag irányítását, akivel ki kell szabadítanunk a démonok fogságába esett Isabelt. A démonsereg rettenetes erejű támadást indít a frissen elfoglalt erődünk ellen (hét hullámban érkezik az ostromló sereg; ez volt a bétaverzió hangulatbeli csúcspontja!), amit ha visszavertünk, és megszereztük az Asha Könnycseppje nevű kegytárgyat (újabb kirándulás az „alvilágba"), végre megtudjuk, hol van Nicolai. Szélsebesen kell odaérnünk, mielőtt... és itt egyelőre snitt, ugyanis bármit tettem, itt kifagyott a program, mindenesetre valami azt súgja, Nicolai mindenképpen hősi halált hal majd a csatában, hogy Isabel bosszút esküdve tökéletes főellenfelet játszhasson a második kampányban, ahol Agraelt, a démonok fejedelmét alakítjuk majd.

Aki nem érti a különbséget a régi Heroes-játékmenet, és a mostani között, gondoljon arra, amikor a Quake-féle „megyek és ölök" FPS-irányzatból kifejlődött a Half-Life-fal fémjelzett filmszerű, sztorira fókuszáló mai akciójáték-divat – én valami ilyesmit éreztem a Heroes 5 kapcsán. A példából mellékesen az is nagyon szépen látszik, mennyire hosszúak és változatosak a küldetések, nem a „foglald el az egész pályát, verd le az összes ellenséget" sablon kényszeredett ismételgetéséből áll a játék.

Rohaaaaam!!

A csaták izgalmasabb jeleneteinél a kamera automatikusan közeli nézetre vált, így látványos mini-mozi keretében tekinthetjük meg, ki marad állva az összecsapás után. Jelen esetben Godric, a morcos lovag (Isabel első számú testőre) fegyelmezi meg az ellene szegülő talpasokat - mit mondjak, ez a meccs elég egyesélyes...

HEROES V
of Might and Magic

Ha bukóra áll a harc, bubi+hearthstone szevasz! Vagy az egy másik játék...? Seg

MESTERSÉGES ÉRTELEM

A régi problémának számító, egy dörzsölt pókerjátékos minden sunyiságával csaló AI problémakörét érdekes huszárvágással oldották meg a fejlesztők: a játékban csak elvétve található a stratégiai térképen mozgó, várost fejlesztgető, hódító ellenség, ehelyett az egy helyben ránk váró, statikus (és egy egyszerű script által irányítottan fejlődő) ellenségek a jellemzők. Így valóban nem lehet nyivákolni az esetleges csalások miatt, és elsőre (az erősen sztoriközpontú cselekmény miatt) fel sem tűnik, hogy mindenki csak áll és ránk vár, de másodjára-harmadjára már sokat ront az összképen, hogy minden ugyanúgy, ugyanott történik. Csatákban viszont nagyon szépen domborít az AI, mérnöki pontossággal mindig ott támad, ahol az nekünk a legjobban fáj, láthatóan törekszik az íjászaink megbénítására, és ügyesen használja a lényei képességeit.

BÉTA A MÉRLEGEN

Programhibák tekintetében (az említett fagyástól eltekintve) elég tisztának tűnt a program, néha ugyan erősen beszaggatott a játék (ilyenkor a teljesen véletlenül megtalált fejlesztői info-ablak 3-4 frame/sec sebességet mutatott, és pánikszerűen villogtatott egy „dynamic geometry crashed" feliratot), de általában hamar magához tért az ilyen esetek után. Az már sokkal zavaróbb volt, hogy a város és a stratégiai térkép közti váltás 2-3 másodperces töltéssel járt – mivel ezt minden körben többször meg kell tennünk, remélhetőleg a végső verzióig ezt kitakarítják a programból. A verziónk a fájlok dátumának tanúsága szerint a március legvégén aktuális állapotokat tükrözte – abból kiindulva, hogy milyen állapotban volt, ami szerepelt a lemezen, és mennyi mindent nem tettek még bele (ezek nyilván még kevésbé voltak működőképesek), én még nagyjából másfél hónapot tippelek a végleges, hibátlan változat elkészültéig...

info

Bár hivatalosan még nem jelentették be, a fejlesztők máris dolgoznak a Heroes 5 első kiegészítő lemezén...

A hat kampány egyenként öt pályája a béta alapján tippelve összesen úgy 35-40 órányi tiszta játékidőt ígér, mielőtt nekiállnánk multizni, illetve a – vélhetőleg tonnaszám készülő – rajongói pályáknak.

EGY HÉT HEROES

A bétatesztet megint csak azzal tudom befejezni, mint a legutóbbi Heroes-élménybeszámolót: nem lesz könnyű kibírni a megjelenésig hátralevő, egyelőre ismeretlen mennyiségű időt. Sebaj, most legalább van még egy hetem, amíg a Starforce engedi elindulni a bétaverziót és legalább azzal az egy kampánnyal elmolyolhatok (mire ezeket a sorokat olvassátok, az egy hét már lejárt, tehát felesleges kommandós támadásokat szervezni a szerkesztőség ellen, úgysem tudtok játszható Heroes 5-öt szerezni!).

Meg kell hagyni, ebben a játékban még a nyomorult alsóbbrendű ally férgek is jól néznek ki...

pc guru bétateszt

KÉSZÜLTSÉGI FOK		85%
VÁRHATÓ ÉRTÉKELÉS		90-95%

Évente két-három játék jelenik meg, ami annyira elvarázsol, hogy észre sem veszem, hogy reggelig játszottam vele - a Heroes 5-nek már a bétája képes volt ezt a hatást elérni...

PRO:
A klasszikus Heroes 3 játékmenete néhány okos újítással, 2006-os grafikai színvonalon

KONTRA:
AI helyett script az ellenfél, ami nem tesz jót az újrajátszhatóságnak; és hol a Ghost Mode?!

2006. II.

A PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3 ÉS A PSP JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
DVD ROM
WORLD CUP 2006 26. OLDAL
HITMAN
BLOOD MONEY
PLAY!
2006.03.
ÁRA: 1299 FT
DAXTER
26. OLDAL
26. OLDAL
SUPERMAN RETURNS
UNREAL TOURNAMENT 2007
32. OLDAL
03
PLAY!
2006.05.
DVD MELLÉKLETTEL
Keresd az újságárusoknál!

The Elder Scrolls IV Oblivion

fejlesztő > *bethesda* kiadó > *2k games* web > *www.elderscrolls.com*

írta · *Grath*

A Bethesda 1986-ban alakult meg, és a Morrowind megjelenéséig kiugró sikereket nem sikerült elérniük (leszámítva egy kicsi, ám annál fanatikusabb rajongótábort). Annak sikere viszont megmentette a csőd felé tendáló céget, akik ma már egy modern irodaházban, három játékon dolgoznak egyszerre – a Fallout 3-on, a következő Elder Scrolls-játékon és az Oblivion első kiegészítőjén.

A Fekete Lovagnak itt még megvan minden végtagja, ezért láthatóan nem is elégedne meg a döntetlennel...

Igen: olyan jó lett, mint vártuk! Annyi várakozás, majd a tavaly októberi váratlan halasztás kínjai után végre megérkezett az Elder Scrolls-sorozat negyedik része, és beváltotta minden hozzá fűzött reményünket! A 12 éves múltra visszatekintő sorozat mindig is a hatalmas bejárható területeiről, a milliófélé játszható karakterről, és játékosnak adott szabadságáról volt híres – azonban ezt most először sikerült magával ragadó hangulattal, kidolgozott sztorival és változatos küldetésekkel kikerekíteni.

CYRODIILI TURISTAKALAUZ

Tevékenységeink színhelye Tamriel kontinensének eddig sosem látott régiója, Cyrodiil lesz. A terület igen változatos, bár olyan szélsőséges vidékeket, mint a morrowindi sivatagok voltak, itt nem fogunk találni. Dombos vidékek, erdős folyóvölgyek és fenyővel borított hegyek váltakoznak egymással. A birodalom központja a földrajzilag is középen levő Imperial City, amely égre törő tornyával messziről látható – ezen kívül nyolc nagyobb település, valamint megszámlálhatatlan kisebb falu, fogadó, tanya, remetekunyhó található mindenfelé. No meg vagy kétszáz „dungeon", ami bármi lehet a templomromoktól kezdve a természetes barlangokon, bányákon át a csatornarendszerekig – kalandhelyszínekben tehát nem lesz hiány.

A vidék hatalmas, valamivel még nagyobb is, mint a Morrowind világa; gyalogszerrel körbejárni a játékteret több mint hat óráig tartana. Mégis, a közlekedés sokkal gyorsabb lett, egyrészt, mert lehet lovat venni (esetleg lopni, zsákmányolni, ajándékba kapni), másrészt, mert a korábban már meglátogatott részekre egyetlen kattintással elteleportálhatunk. Illetve ez nem teljesen igaz, hiszen valójában a gyalogos utazást modellezi a játék, így az idő azért telik az ilyen „ugrások" alkalmával. Ez a dolog, noha eleinte nem tűnt túl biztatónak, életfontosságú – nem is tudom, korábban e nélkül hogyan voltunk meg. Így nyugodtan lehet a küldetésekre koncentrálni, mégsem kell nélkülözni a kószálást, hiszen a vadonban levő helyszínekre azért el kell jutnunk a legközelebbi városból.

Mágusok céhe

Hogyan válhatsz taggá: A fővárost leszámítva bármelyik városban jelentkezhetünk tagnak, de ehhez mind a hét településen teljesíteni kell a céhvezérek küldetéseit.

Miért érdemes belépni: Csak a céh tagjai készíthetnek varázstárgyakat, és szintén csak az állományban levők dolgozhatnak ki új varázslatokat.

Fő elfoglaltságunk tagként: A céhből kizárt nekromanta ágazat ellen fogunk dolgozni. Ez eleinte nyomozás lesz, aztán tűzgolyós-dezintegrálós, vérre menő küzdelem.

A legérdekesebb megbízatások: Egyszer egy ásatáson kell segítenünk: a Vahtacen nevű ősi, föld alatti városban kell működésre bírnunk varázslatokkal egy hatalmas, oszlop alakú gépezetet. A beajánláshoz szükséges küldetések között is vannak mókásak, Leyawiinben például csak női mágusok vannak, így természetesen pasiügyben kell segítő kezet nyújtanunk

A történet a főváros egyik nyomorúságos börtöncellájából indul, itt raboskodik ugyanis hősünk. A felvezető kaland során (ekkor alakíthatjuk ki karakterünket is) illusztris karakterekkel fogunk találkozni: miután kiszórakoztuk magunkat a cellában található csontokkal, megbirizgáltuk az élethűen lengedező láncokat, maga a császár lép be hozzánk: véletlenül ugyanis innen nyílik a palota vészkijárata. Erre pedig szükség van, hiszen piros csuklyás fickók egész hada veti rá magát az uralkodóra. Sajnos utóbb szerencsével járnak, Uriel Septim elhalálozik, pont a kijárat előtt – viszont utolsó leheletével minket bíz meg fia, azaz az örökös felkutatásával, és amulettje kézbesítésével. A központi cselekmény – melyet jó szokás szerint nem feltétlenül kell követnünk – az elveszett örökös megtalálásáról, a császár halála miatt az Oblivionból (azaz a pokolból) nyíló kapuk becsukásáról, és a hamar megérkező trónkövetelők hazaküldéséről fog szólni...

ÉLŐ VILÁG

A játékkal kapcsolatos leginkább hangsúlyozott újítás a Radiant AI névre keresztelt

Oblivion
The Elder Scrolls IV

mesterséges intelligencia, amely teljesen életszerűen működő karaktereket ígért. Bármilyen furcsa, ezt a célt igencsak sikerült megközelíteni – bár sokszor összefutunk furcsán reagáló karakterekkel, ez csak azért tűnik fel, mert mindenki más normális, hihető életet él. Éjjel a tolvajok és a kocsmárosok kivételével mindenki alszik, a karakterek étkeznek, amikor azt várnánk (épp ezért halálos fegyver a mérgezett alma), a vadont vadászok járják, akik, ha szorult helyzetbe kerülünk, segíteni is hajlandóak.

Ráadásul ezek a karaktere szinte élnek: beszélgetnek egymással, vagy éppen velünk; ha előrelépünk a választott céhünkben, egyre nagyobb tisztelettel szólnak hozzánk, és az árusok is megkedvelnek minket, ha sokat költünk náluk. A háttérben egymillió apró jelenet zajlik, ám ezek nagy részét nem fogjuk megpillantani – jó helyen, jó időben kell lennünk. Én például láttam olyan alkimistát, aki kikevert valami szert, megitta, majd azonnal összeesett. Sasa nemrég hívott fel, hogy megpróbált aludni egy fogadóban, de nem tudott szobát kivenni, mert a kocsmáros a közeli temetőbe vitt éppen virágot. A koldusok könyörgésére a városiak vérmérsékletüknek megfelelően reagálnak, megfigyelhetünk flörtöléseket és összeveszéseket, no és arra is van esélyünk, hogy tetteinkről pletykaként halljunk. A karakterek viselkedését, hozzánk való viszonyát millió dolog befolyásolja, de az egyszerű beszélgetési rendszerrel megpróbálhatjuk magunkat viccekkel vagy éppen dicsekvéssel megkedveltetni, vagy végső esetben akár le is fizethetjük a másikat. Ugyan annyi – és olyan szélsőséges – reakciót nem fogunk kapni, mint a Fable-ben, de itt sokkal hihetőbb a világ. Olyannyira, hogy sokszor nem is játékként kezeltem; a zuhogó eső elől fogadókba, fedett helyekre menekültem, próbáltam lakott helyre érni még naplemente előtt…

Az élethűség nem csak Cyrodiil lakóira, hanem a környezetre is vonatkozik: minden ház, tanya, barlang hihetően van berendezve. A pincékben rengeteg kaját találunk, a piacoktól messze lakók paradicsomot és kukoricát termelnek, az istállóknál rengeteg kovácsszerszámot és szénát találhatunk. Csak a mellékhelyiségek hiányoznak, de ezen kívül minden ott van, ahol azt a valóságban is keresnénk.

Mindössze két hibát találtam a valóságra törekvő rendszerben: az első az, hogy mindenki tudja, melyik cuccaink lo-

info

A z Oblivion nem csak PC-re és Xbox 360-ra jelent meg, de mobilra is. 12 labirintus, 11 szörnyeteg és nyolc kaszt fért a telefonos verzióba.

Harcosok céhe

Hogyan válhatsz taggá: Bármelyik városban jelentkezhetsz, de küldetést csak három városban adnak: Chorrolban, Anvilben és Cheydinhalban.

Miért érdemes belépni: Talán a jó társaság kedvéért… Nem, sokkal inkább a céhvezető számára havonta begyűjtött varázstárgyak és aranykupacok érdekében; így aztán nem árt, ha minél hamarabb felküzdjük magunkat erre a rangra.

Fő elfoglaltságunk tagként: Rendteremtés, vadászat, felderítés – no meg a rivális Blackwood Company nevű vállalkozás két vállra fektetése.

A legérdekesebb megbízatások: Egy alkalommal, Jack Bauer-módszerrel kell beépülnünk az ellenfél állományába. Az álca fenntartásáért be kell vennünk egy keveset a Blackwood által termelt drogból, a Histből. Ezután megkapjuk a parancsot: hiába szédelgünk, le kell mészárolnunk néhány goblint. Amikor később, kijózanodva meglátogatjuk a mészárlás helyszínét, goblin hullák helyett hét szétszaggatott birkatetemet, illetve az épületben egy lemészárolt családot találunk – úgy látszik a beszippantott anyag keményebb volt, mint az LSD…

Részletes Oblivion teljesítménytesztünket a 109. oldalon olvashatod (hoppá, tudunk mi értelmes infót is a képaláírásba rejteni, nemcsak hülye szóvicceket!)

pottak, így a lókötők ne nagyon parádézzanak hátasaikkal az őrök előtt, mert rövid úton el lesznek kapva (a lopott cuccokat boltban sem lehet eladni). A másik dolog, hogy hiába az életszerű karakterek, harcban az AI nem sokat ér. Ellenfeleink nem taktikáznak, ráadásul ha valakit elkapunk egy tűzgolyóval, a pár méterre álló társa meg sem rezdül...

KI KARDOT FOG, VARÁZSLAT ÁLTAL VÉSZ EL

Ahogy képességeink három nagy csoportba vannak osztva, úgy a választható játékstílusok is nagyjából háromfélék lehetnek, alakíthatunk tolvajt, mágust és harcost. Persze ezek nem ilyen egyértelműek, hisz a legutolsó tolvajnak is szüksége lesz pár egyszerűbb varázslatra (a láthatatlanság például rengeteget segít) és ha kifogy a mana (itt magickának hívják), akkor bizony a mágusnak is oda kell csapnia.

A varázslatok szerepe változott legkevésbé a Morrowind óta: a megtanult, varázstekercsen tárolt vagy éppen általunk készített varázslatokkal célozni kell, megnyomni a gombot (alaphelyzetben a „C"), és kész. Mivel minden valós időben zajlik, a tűzgolyók elől el lehet ugrani, ahhoz pedig sok szerencsét kívánok, hogy egy száguldó lovast kapj el lassító mágiával...

A harc rendszere teljesen átalakult, jóval realisztikusabb lett, mint a korábbi részekben – a korábbi, általunk nem látható számításokon alapuló rendszer helyett itt, ha láthatóan eltaláljuk az ellenfelet, akkor meg is sebezzük. A blokkolás is így megy: arra kell néznünk, amerről jön a támadás, és az időzítésnek is stimmelnie kell – ha ez nem jön össze, egy pillanatra megszédülünk, és az nagyon nem jó dolog.

A harmadik út a tolvajoké. Ugyan a Thief fejlesztői közül érkezett a segítség, az Oblivionban használt rendszer nem túl va-

lószerű. Bár az olyan dolgok is számítanak a rejtettségünk meghatározásában, mint az árnyékok és a cipőnk anyaga, a lényeg a lopakodás képességünk szintje. Ha ez magas, akár fáklyával a kezünkben is osonhatunk, és szinte az alsógatyát is lelopkodhatjuk mindenkiről – ha viszont alacsony, a jobb szimatú (értsd: magasabb szintű) karakterek, lények minden körülmények között észrevesznek. Az íjászkodás is új elveken működik, itt is nekünk kell célozni, és ha eltaláltuk ellenfelünket, meg is sebeztük. Ráadásul a nyílvesszők minden megfelelő anyagba (fába, szövetbe, goblinba) beleállnak, és végül ezeket vissza is tudjuk szerezni. Külön ajánlott az íjászkodásra specializálódóknak – bár mindenkinek jól jöhet – a mérgezés, hiszen ha kellően erős mérget tudunk keverni, a böhöm nagy trollokkal és mino-

Tolvajok céhe

Hogyan válhatsz taggá: A fővárosban találkozhatunk a tolvajokkal, a Garden of Dareloth nevű helyen, éjfélkor. Ha rablásért leütnek minket, a tolvajok keresnek fel – ha nem, a koldusok igazíthatnak útba.

Miért érdemes belépni: A tolvajcéh tagjai eladhatják az orgazdáknak a lopott cuccokat – e nélkül legfeljebb saját felhasználásra érdemes rabolni.

Fő elfoglaltságunk tagként: Eleinte a tolvajokat üldöző Harmonius Lex nevű birodalmi tiszt ellen kell konspirálnunk, aztán pedig a céhvezér Szürkeróka álmát valóra váltva Cyrodiil legértékesebb kincsét kell elcsórnunk.

A legérdekesebb megbízatások: A küldetéslánc vége felé többször is egy vak szerzetesrend által őrzött termekben, könyvtárakban kell lopakodnunk. Nem gond, ha a „látóterükbe" kerülünk, de arra nagyon kell vigyázni, hogy meg ne halljanak minket – néha hosszú percekig kell várnunk, hogy biztonságban továbbhaladhassunk. Az is izgalmas, ahogy egyre több tudást szerezve a céhről, felsejlik előttünk, ki is, mi is a szeretett vezér, Szürkeróka...

Vajon miért ilyen végtelenül szomorú az összes ló a képen? Hívjuk az állatvédőket!

Oblivion
The Elder Scrolls IV

tauruszokkal is gyorsan végez néhány nyílvessző.

MISSZIONÁRIUS LESZEL

Az én legnagyobb gondom a Morrowinddel a küldetések egyhangúsága volt, elég hamar sikerült beleunnom a „menj el X helyre és öld meg Y-t" jellegű megbízásokba. Itt minden másként alakult, és valószínűleg emiatt estem bele igazán az Oblivionba. Bármennyire hihetetlen, nincs két egyforma küldetés, mindig van valami csavar. Mivel szó szerint több száz misszió van a játékban, természetesen nem láttam még mindent, de a mágusok és tolvajok klánjának küldetésláncait leküzdve bátran mondhatom: pazar munkát végeztek a Bethesdánál!

Már eleve minden céh a maga saját kis világával foglalkozik, ezért mindegyiknek megvan a maga hangulata, története, kidolgozott személyiségei. A harcosoknál például egy konkurens rendteremtő vállalkozásnál kell jobbnak bizonyulnunk, a mágusoknál egy nekromanta szekta játssza a főszerepet (amikor egy rituálét kémleltem ki – éjfélkor, természetesen – és eleredt az eső, pont a kántálás kezdetén, igencsak beleborzongtam). A központi események is változatos megbízásokkal járnak, leszámítva talán az Oblivionból nyíló kapuk bezárását, azokból túl sok van.

Egyszer egy paranoiás fickó képzelt ellenségeit kell megkeresnünk, máshol egy korrupt őrt kell börtönbe záratnunk, kicsit odébb egy mágikus kísérlettől láthatatlanná vált falut kell „meggyógyítanunk", vagy éppen egy őrült festő gyönyörűen díszített labirintusát kell bejárnunk. Ork hercegnőket szabadítunk ki, víz alatti romokat járunk be, daedra szentélyekbe nyerhetünk bebocsátást, az arénában küzdhetünk... Poénból láthatatlanná vált varázslót fogunk felkutatni, szellemhajókat kell megtisztítanunk, egy kincsen összeveszett rablópáros sanyarú helyzetét kell valahogy elrendeznünk – minden kaland más és más!

ÖRÖMTELI TÁPOLÁS

A fejlődés rendszerét – néhány kisebb változtatással – a Morrowindből emelték át, így minden Elder Scrolls-fanatikus tudhatja, mire számíthat. Mivel azonban biztos kihagyták néhányan az előző részt, most röviden átvesszük, miről van szó. A karakterek jellemzői két csoportba oszthatók – vannak az alaptulajdonságok (erő, intelligencia és hasonlók) és vannak a képességek (vágófegyverek, zúzófegyverek, kéziharc, hogy az erőszakosabbak közül hozzak példákat). A képességek közül hét kiemelten fontos, ezek határozzák meg karakterünk kasztját. A játék elején választhatunk kismillió előre definiált képesség-kombináció közül, de arra is van lehetőség, hogy mi válogassuk ki, mihez akarunk igazán érteni.

Sötét testvériség

Hogyan válhatsz taggá: Egy ártatlan embert kell megölnöd, és a következő pihenésed alatt meglátogat a testvériség egyik tagja, Lucian (börtönben és a nagy templomokban nem).

Miért érdemes belépni: Itt kapjuk a legfantáziadúsabb küldetéseket, ha az elvárásoknak megfelelően ölünk, a jutalmak is hatalmasak. Céhvezérként heti 200 tallérral gazdagodunk...

Fő elfoglaltságunk tagként: Orvul gyilkolás, jó pénzért – miért, mit vártál?

A legérdekesebb megbízatások: Egy korai küldetésben balesetnek kell álcáznunk a gyilkosságot – lazítsuk meg a kitömött minotaurusz-fejet a célpont kedvenc széke fölött, és várjuk meg, míg leül olvasni... Később igazi tinihorrorba csöppenünk: öt fiatal poénból bezárkózik egy kísértetjárta házba, amelynek a gazdája velünk teteti el őket láb alól. Kellő beszédkészséggel összeugraszthatjuk őket, így helyettünk végzik el a piszkos munkát!

Shrek égszínkék unokatestvére sem tudott ellenállni a bicskánk matyóhímzéses rúnáiból áradó hatalomnak

A főképességek magasabb szintről indulnak és gyorsabban fejlődnek, mint a többi, másrészt a segítségükkel, használatukkal tudunk szintet lépni. Ha főképességeink tíz szintet javulnak (bármilyen kombinációban), lehetőségünk van a szintlépésre. Ez lényegében élet- és varázserőnk, valamint kitartásunk növekedésével jár, valamint növelhetjük három általunk választott alaptulajdonságunkat is. Itt jön a trükkös rész: ha az egy alaptulajdonsághoz tartozó (és itt már nem csak a főképességek számítanak) képességeinket sokat fejlesztettük, akkor az adott alaptulajdonságot akár öt ponttal is megnövelhetjük szintlépésenként.

Ez a rendszer minden játékostípusnak tetszeni fog. Az optimalizálós fajta rámehet a bónuszok maximalizálására, a közepesen megszállott játékosok kedvük szerint alakíthatnak ki új kasztokat, a kezdők meg a rendelkezésre álló alaptípusok közül választhatnak. Túl sokat pepecselni sem kell a fejlődéssel, amennyiben nem bizarr képességeket választottunk ki magunknak, viszonylag sűrűn lépünk szintet, ami egy szerepjátékban ugye nem utolsó dolog.

> „A SULIBAN MINDENKI LESAJNÁLT, AMIKOR ÉN NEM AMERIKAI FOCISTA, HANEM JÁTÉKFEJLESZTŐ AKARTAM LENNI, ÍGY A CSAJOKAT SEM ÉN KAPTAM. MOST VISZONT FORDULT A KOCKA!" **Pete Hines,** a Bethesda alelnöke

info

Uriel Spetim császár hangját Patrick „Pickard kapitány" Steward, az örökösét pedig Sean „Boromir" Bean adja.

FEJLŐDÉSI RENDELLENESSÉG?

Ugyan a Morrowindtől örökölt fejlődési rendszer első pillantásra nagyszerűen működik, ha nem megfelelően fejlődünk, akadhatnak gondjaink a játékkal. A fejlesztők ugyanis a Morrowind egyik hibáját (bizonyos szint és felszerelés elérése után már nem volt olyan lény, aki igazi ellenállást tudott volna kifejteni) fura módszerrel próbálták meg kiküszöbölni. A szörnyek és egyéb ellenfelek nem előre meghatározott szinttel, életerővel és képességekkel rendelkeznek, hanem a mi szintünkhöz alkalmazkodnak. Ez persze nem megy a végtelenségig: minden egyes lénynél meg van határozva a maximum szintje – így egy egyszerű farkas ötödik szint fölé nem erősödik, egy vámpír viszont sokkal tovább „fejlődik" velünk. (Öt olyan ellenfél van a játékban – a központi sztori jelentős alakjai –, akik a végtelenségig fejlődnek velünk, így azért

"Csatabárd által vész mind, ki tűzgolyót ragad (és ilyen nyamvadt goblinnak születik)..."

Oblivion
The Elder Scrolls IV

ha sokat tápolunk, át lehet menni terminátor-üzemmódba...)

Ez a megoldás körülbelül egymillió következménnyel jár, jókkal és – bizonyos esetekben – rosszakkal is. Nagy gondot igazából egyetlen esetben jelenthet: ha a főképességeink nem a harccal kapcsolatosak, és így szinteket lépünk, hiába tudunk remekül kereskedni, páncélt javítani meg mondjuk alkímiázni, egy velünk egy szinten levő ellenfél simán széttéphet minket, hiszen neki csak a harci képességei javulnak (ez főként a nagyon specializált tolvajokkal esik meg, legalábbis addig, míg nem találnak egy csendes és erős íjat, és nem kezdik el mérgezni a nyilvesszőket). Ezt elkerülendő mindenképpen válasszunk valami harcban is közvetlenül használható képességet a fontosak közé, így már nem lehet nagy gondunk.

További hatása a velünk együtt fejlődő szörnyeknek, hogy a megszerezhető kincsek (leszámítva persze a küldetések elvégzéséért kapott jutalmakat, azok fixek) minősége is a szintünktől függ. Óriási különbség van a szerzett fegyverek, varázstekercsek és pénz tekintetében aközött, hogy egy barlangot második, tizenkettedik vagy huszonkettedik szinten fosztunk ki (viszont a hely megtisztítása a fentiek értelmében jó eséllyel ugyanolyan nehéz lesz). Így aztán nem lesz részünk olyan örömben, mint amikor a Morrowindben belopakodtunk alacsony szinten egy ilyen helyre, leraboltuk azt, és durva cuccokba öltözve parádézhattunk.

JÓ KÉPESSÉGŰ

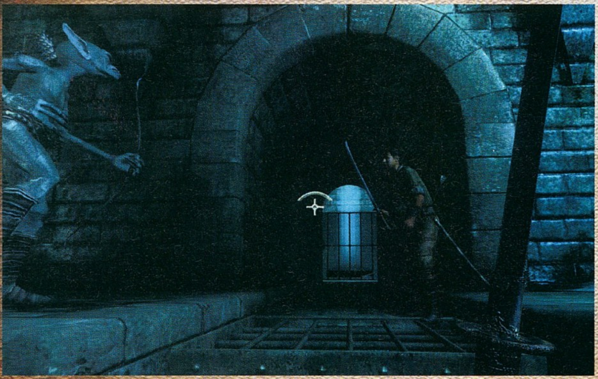
Szintén a képességekhez kapcsolódik az az újítás, hogy bizonyos szintekre (25, 50,

A Moviesban nem sikerült, ezért itt forgatjuk le a Bambi 3: Massacre in the Forest című remeket

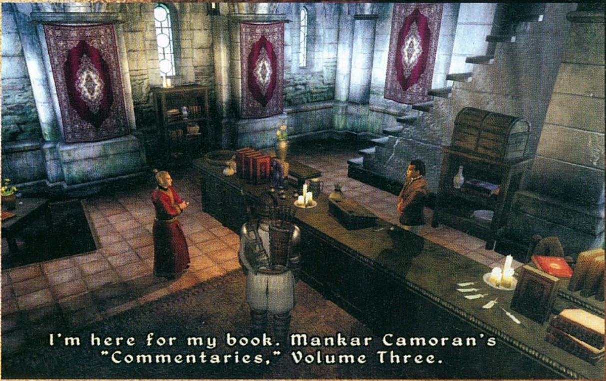
75, 100) fellépve perknek nevezett bónuszokat kapunk. Ez a különböző varázslatfajtáknál azt jelenti, hogy durvább mágiákat is elsüthetünk, de fegyvereknél például új támadásformákat kapunk. Ököllel először lefegyverzésre képes, aztán az ellenfelet a lábáról ledöntő, és végül bénító hatású ütéseket kapunk. A lopakodók először sebzési bónuszt kapnak, ha árnyékból ütnek, később már nem számít a viselt cipő típusa és az sem, ha mozgunk; mesteri szinten pedig lesből támadásnál nem számít az áldozat páncélja sem. Az érdekesebbek közé tartozik még a vízen ugrándozás (akrobatika 100), a zoomolás az íjjal (íjászat 50), az egy alapanyagból varázsital főzése (alkímia 100) vagy éppen a páncélok védőértékének maximum fölé kalapálása (páncéljavítás 75).

ÉJSZAKAI PILLANGÓ

Sokakat fog meglepetésként érni, de a fantasy kliséknek megfelelően a vámpirizmus bizony fertőző Cyrodiilban is. Nagyon kell vigyázni a vámpírokkal vívott küzdelmekben, hogy elkerüljük a fertőző harapást. Ez még rendben is van, azonban meglepődtem, hogy éjszakai pihenés közben is történhetnek balesetek, különösen a lepusztultabb fogadókban – és ez ellen védekezni sem tudunk... Persze megoldás sokféle van: egy ima a megfelelő templomban, vagy egy gyógyító varázslat azonnal segít a gondon. Az igazi probléma akkor következik be, ha három napon keresztül elhanyagoljuk kezdődő vámpirizmusunkat – ilyenkor ugyanis kifejlett vámpír lesz belőlünk. Ez eleinte igen mókás, hiszen tulajdonságaink megnőnek, és minél tovább maradunk ilyen állapotban, annál több vámpírképességre is szert teszünk (először csak egy éjjellátás-élőlények felfedezése kombinált varázslatot kapunk, aztán elbájolhatunk embereket, végül egy igen durva láthatatlanság-mágiában is részesülünk).



Persze mindennek megvan a maga ára: előbb a napfény kezdi el égetni testünket, így marad az éjszakai életmód. Durvább fázis, amikor már tisztán látszik rajtunk vámpír-létünk, ami rendkívül sok inzultussal jár, és néhány fura ízlésű emberen kívül senki nem fog szóba állni velünk. Egy teljes napra megszabadulhatunk ezektől az effektektől, ha vért szívunk egy alvó embertől (próbáljunk meg lopakodni, nem szerencsés, ha az ille-



tó vacsora közben felébred…), de ez is csak ideiglenes megoldás. Létezik egy út a vámpírság megszüntetéséhez, ám ez a küldetés elég durva dolgokat kíván meg, köztük ötöt a legnagyobb lélekkövek közül, egy vámpír porhüvelyét, no meg persze némi fokhagymát. Ha valaki ilyen vámpír-gondokkal küzd, a mágusegyetemen keresse fel Raminus Polust – még mielőtt úgy jár, mint Nightbagoly, aki csaknem beleőrült karaktere átváltozásába. Még most sem árultuk el neki, hogy kinél is kezdődik a visszaváltoztató küldetés…

GÉPIGÉNYESKEDÉS

A képekre nézve, a fentieket olvasva valószínűleg mindenkiben felmerült: ez tényleg nagyszerű – de futni fog ez a gépemen? A válasz talán meglepő: jó eséllyel igen! Bár jelenleg nem nagyon állítható össze olyan PC, amin a legdurvább beállításokkal (ez nem a menüben beállítható maximum, az .ini file-okkal játszva sokkal szebb látványt is elérhetünk) is jól elfut, az Oblivion rendkívül jól skálázható. Joc és kicsiny csapata körülbelül egy héten át tesztelgette a játékot minden gépen, amire csak rá tudták tenni a kezüket, tapasztalatainkról a 104. oldalon olvashatsz. Az én, ma már meglehetősen kopottnak tekinthető gépemen ugyan le kellett venni az árnyékokat, és állítgatnom kellett néhány más csúszkán is, de végül stabil sebességet és egész elfogadható látványt sikerült előállítanom. A szívem vérzett, amikor a tesztlaborba betévedve egy teljesen más Obliviont láttam száguldozni, még inkább, amikor Flatlány elküldte az ő meghackelt beállításokkal előállított képeit – de a játék még kicsit gyengébb látvánnyal is fantasztikus élmény! A fizika a Havok motornak köszönhetően jól működik, bár az élethűség emelésén és egyes csapdák működésén kívül különösebb szerepe nincsen – mindenesetre jó, hogy van!

info

A Morrowindben a repülés varázslat volt a leghasznosabb – az Oblivionban ezt a szerepet a láthatatlanság tölti be.

A zenéket is csak dicsérni tudom – ez mondjuk nem meglepő, figyelembe véve, hogy azt Jeremy Soule alkotta, aki már lerakott egyet s mást az asztalra. Ami még ennél is lenyűgözőbb, az az elképesztő mennyiségű párbeszéd, amiben részt vehetünk, vagy kihallgathatunk (igaz, sok civil NPC-nek ugyanaz a hangja). A városlakók, őrök, árusok spontán beszélgetései néha ugyan kicsit megmosolyogtatók („Jó napot!" „Jó napot, szereti ön a kutyákat?" „Nem." „Akkor viszlát!"), viszont soha nem ismétlik egymást, és sokszor teljesen életszerűek. A koldusokat elhajtják, a városlakók az őröknél érdeklődnek a császár meggyilkolásának körülményeiről, a máguscéhben pedig a nekromantákról és az alkímia veszélyeiről fecsegnek…

ÉPÍTSD MAGAD!

Meg kell vallanunk, annyira elmerültünk az Oblivion varázsában, hogy a mellékelt editort, a Construction Setet még ki sem tudtuk próbálni. A játék megjelenése óta eltelt egy hétben ugyan különösebben összetett modok még nem születtek, de kisebb kiegészítőket (például átlátszóbb vizet „teremtőt") már láttunk. Pár hónap múlva várhatóan már új küldetéseket, városokat, egy év múlva pedig teljesen átalakított világokat is láthatunk.

Egyszerűen elképesztő, hogy mit hozott össze az elmúlt években a Bethesda! A Morrowind igazán hardcore játék volt, csak a megszállott játékosok birkóztak meg óriási, ám hangulattal teli világával, több száz, nem túl változatos küldetésével – az Oblivion pedig úgy javította ki ezeket a gondokat, hogy közben a rajongókat sem veszítették el. Most szinte nincs két egyforma küldetés, szinte bármilyen stílusban élvezetesen játszható az Oblivion, és a világ minden porcikájából sugárzik a nagybetűs Hangulat. Mindenkit elkapott a mágia a szerkesztőségben (leszámítva Hancut, akit Cyrodiil helyett is az új World of Warcraft patch köt le). Ha egy kicsit is szereted a fantasyt, a szerepjátékokat, mindenképpen ki kell próbálnod az Obliviont! Bár e sorok írásakor még márciust írunk, biztos vagyok benne, hogy az Év Játéka-választásokon még hallani fogunk róla!

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Lenyűgözött az Oblivion – ami főként azután meglepő, hogy a Morrowindet meguntam pár tucat játékóra után. Most ennek nyomát sem érzem, elvarázsolt az hangulat, a bámulatosan változatos küldetések és a rendkívül sok lehetőséget adó játékmenet.

GRATH

PRO: Gyönyörű, okos, élvezetes, száz órákig rabul ejtő

KONTRA: A gépigény-grafika tengely mentén sokat kell egyensúlyozni

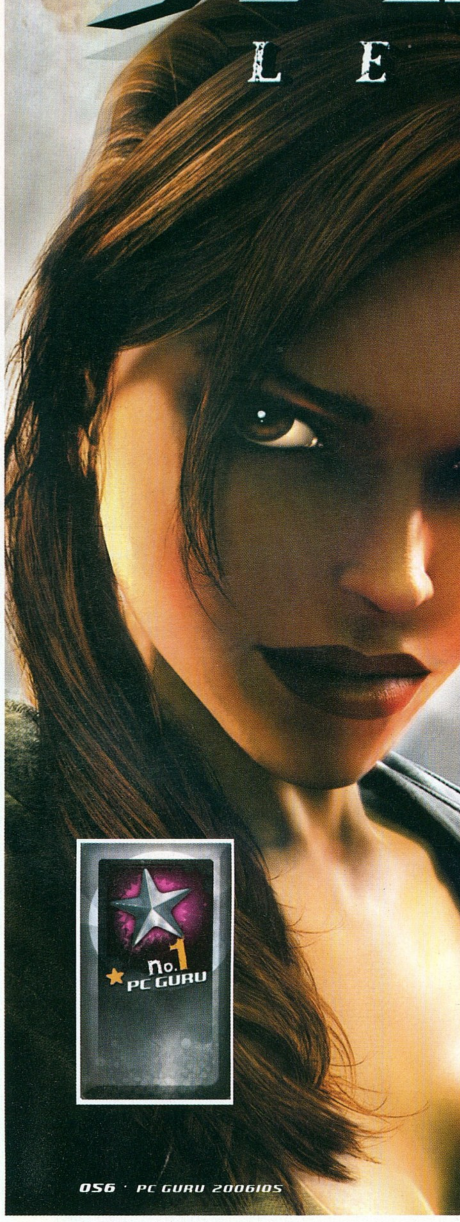
9.6

ÖSSZEGZÉS: Pompázatosan nyílt szerepjáték, rengeteg különböző játékstílussal

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 4.6 GB HDD

MORROWIND	88%
PLANESCAPE TORMENT	95%
STAR WARS KOTOR	93%

Lara Croft Tomb Raider Legend



írta · GregS

A Crystal Dynamics 1998-ban a frissen alakult Eidos egyik első felvásárolt csapata volt. A kaliforniai kristályos fiúk felelősek többek között a fantasztikus, egyedi látványvilágú Pandemonium platformjátékokért, és a vámpíros akció-sorozat Legacy of Kainért.

fejlesztő > *crystal dynamics*
kiadó > *eidos*
web > *www.eidos.com*

Akár a Tomb Raider sorozat egykori legendás státuszára is utalhatna az új rész címe: az 1996-ban megjelent akció-platformjáték stílust teremtett, milliók próbáltak keresztülvergődni a végeláthatatlan katakombákon a formás hátsójú női Indiana Jonesszal, aki nem kevés hímnemű játékosnak okozott álmatlan éjszakákat – a hatalmas, igen nehéz pályáknak köszönhetően pedig pár tropára vert billentyűzetet is. Az első, fantasztikus Tomb Raider után a széria lassú hanyatlásnak indult, csak a negyedik rész egyiptomi környezete tudta átmenetileg vissza tudta hozni a fantasztikus hangulatot – sokak szerint itt kellett volna abbahagyni a sorozatot. Az Eidos viszont nem hagyta parlagon heverni a fejős tehenet (micsoda csodás képzavar!), ami a Lara fiatalkori éveire visszatekintő Chronicles után a rémesen gyenge Angel of Darknesshez vezetett. A Legend fejlesztésének kezdetén aztán ismét letették a nagyeskűt a fejlesztők: mindent újragondolnak, új csapat kezébe adják a munkát, bevonják az eredeti játék készítőjét, Toby Gardot és a rajongókat is a fejlesztésbe, és végre visszahozzák a Tomb Raider régi hangulatát. A hangzatos kijelentések ezúttal nem bizonyultak olcsó marketing-maszlagnak: a játék két-

No.1 PC GURU

Na várj csak Buddha, valahogy átmászom oda, aztán kilopom a szemed, vagy ne legyen Lara a nevem!

szeri végigjátszása után bátran kijelenthetjük, Lara Croft ismét régi fényében tündököl.

KLASSZIKUS TOMB RAIDER: UGRÁLÁS MIND FELETT

Felejtsük el a legutóbbi epizód minden idegesítő és unalmas marhaságát: nincsenek többé beszélgetős, lopakodós részek, nem kell Lara tulajdonságainak fejlesztésével foglalkoznunk, a hangsúly ismét az egzotikus tájak felfedezésén és meghódításán van. Ezt elsősorban akrobatikus ugrások segítségével tehetjük meg, de gyakran fogunk csimpaszkodni, félelmetes magasságokban kúszni, elsőre elérhetetlennek tűnő helyekre eljutva ezáltal. Szó mi szó, van a dolognak egyfajta igen erős Prince of Persia-érzése, de az akrobatikázás mellett itt elég erős a logikai feladványok és lövöldözés szerepe is. Az irányítás előzetes félelmeinkkel ellentétben nem lett túlságosan leegyszerűsítve, automatizálva, de a nehézség azért jócskán elmarad a korábbi részek nagy precizitást igénylő mutatványaitól. Alig fogunk igazán nagy pontosságot megkövetelő ugrálós résszel találkozni, de azért oda kell figyelni a magasban történő hosszas szaltózások közben, főleg a játék második felében, ahol gyakran hamar leomló falakról, peremekről kell továbbrugaszkodnunk.

info

A játék befejezése már-már Mátrix 2-szinten hagyja elvarratlanul a szálakat - vagyis szinte biztosak lehetünk abban, hogy lesz még folytatás!

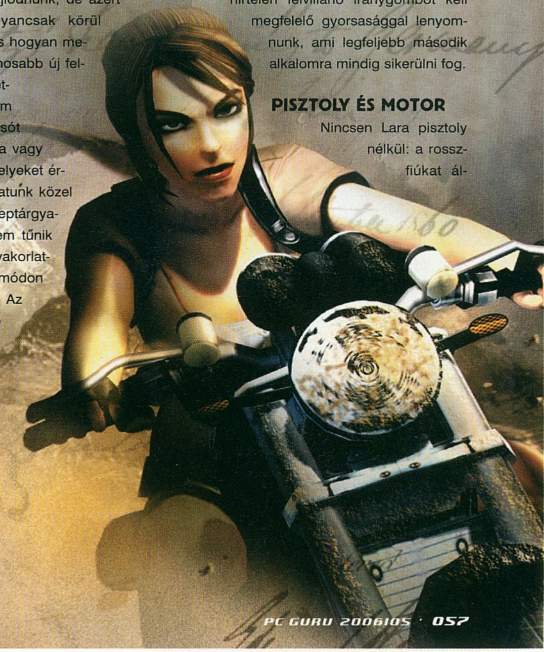
Ezek a részek teszik ki a játék túlnyomó részét, kapcsoló- és kulcskereséssel egyáltalán nem kell bajlódnunk, de azért helyenként ugyancsak körül kell néznünk, merre és hogyan mehetnénk tovább. Leghasznosabb új felszerelési tárgyunk a kivethető csáklya, amivel nem csak alkalmi kötélhágcsót hozhatunk létre (felmászva vagy lóbálva magunkat távoli helyeket érhetünk el), de ezzel húzhatunk közel magunkhoz különböző tereptárgyakat. Ez így alapvetően nem tűnik jelentős újításnak, de a gyakorlatban számtalan szellemes módon lesz módunk kihasználni. Az egyik pályán például izzó parázstengeren juthatunk keresztül csáklyánk segítségével ügyesen húzogatva a dobozokat. Néhány ötletes, a játék fizikáját Half-Life-szerűen kihasználó logikai feladattal találkozunk, kár hogy ezekből kevés akad; ahogy az átvezetők közbeni gombnyomogatós móka is jópofa ugyan, de túl könnyű: a hirtelen felvillanó iránygombot kell megfelelő gyorsasággal lenyomnunk, ami legfeljebb második alkalomra mindig sikerülni fog.

PISZTOLY ÉS MOTOR

Nincsen Lara pisztoly nélkül: a rosszfiúkat ál-

Szinkronbaki

A csodálatos zenével szemben Lara szinkronja az egyik legnagyobb csalódás a játékban: egy eddig szinte kizárólag rém gyenge TV-sorozatokban játszó ismeretlen színésznő, Keeley Hawes kölcsönzi Lara új hangját. Egy ideig pedig úgy tűnt, hogy az immár Oscar-díjas Rachel Weisz gyönyörű, mély orgánuma kap helyet a játékban: mennyivel jobban örültünk volna neki...



Elakadásjelző

Bár ez az egyik legkönnyebb Tomb Raider rész, pár helyszínen azért könnyen elakadhatunk, ha nem figyelünk oda. Ezeken a helyeken általában a csáklyánkat kell valamilyen módon használnunk (keressünk csillogó fehér pontokat, ahova beakaszthatjuk). A főellenfeleknél mindig találjuk meg azt az ideális tereptárgyat, ami mögül kioldalazva mi tudunk lőni, ellenfelünk viszont nem tud minket eltalálni. További gyorssegély a Mentőöv tehermentesítésére: a második, perui helyszínen a két szobor által határolt nagyobb téren egyből balra találunk egy kissé megbújó kőgolyót, ezt is fel kell használnunk, majd a bal oldali szobor segítségével tudunk visszajutni a pálya korábbi részére. Japánban az óriáskivetítő csáklyánkkal leborítható, majd a két széle kilőhető, Angliában az álsírnál található baloldali fal pedig csáklyával törhető. 53%-nál, a templom előtt használjuk csáklyánkat, bent pedig az egyik sír mozdítható, erről elérjük a harangot, ezt kihasználva emeljük meg a harangot, úgy, hogy előtte belendítjük felé a csillárt.

talában kifogyhatatlan dupla kézifegyverünkkel kell ártalmatlanítani, de pár eltérő típusú, komolyabb fegyelmező eszközt is alkalmunk lesz magunkhoz venni. A célzás automatikus, mi csak a – meglehetősen buta – célpontok között váltogathatunk, miközben serényen ide-oda oldalazunk és ugrálunk. Ugyan a régebbi részekben sem volt sosem erős mesterséges intelligencia, de 2006-ban ez a fajta „tradicionális bénaság" már igen zavaró a banditák részéről. Alig mozognak, szörnyen bénán céloznak, nem dolgoznak össze, és alig sebeznek valamit, szinte semmi kihívást nem jelent lemészárolni őket nehéz fokozaton sem, a négylábúak AI-ja pedig talán a legelső TR-részből lett átvéve. Az akciórészek könnyűségét fokozza, hogy úton-útfélen egészségi csomagokba fogunk botlani.

Jópofa, hogy vetődéssel ledönthetjük a lábukról ellenfeleinket, és az időzített gránát is hasznos újítás, de gyakran nagyon hiányzott egy közelharci gomb, hogy jól fejbe kólinthassam a rosszarcúakat a fegyvertussal – főleg úgy, hogy ők ezt néha megtették velem. A kamerakezelés példaértékűen lett megoldva: mindig pont ideális távolságból láthatjuk Larát, soha nem fordult elő, hogy önhibámon kívül ne láttam volna egy ellenfelet, vagy hogy merre is kéne tovább ugranom.

A szemembe nézz kedves játékos! Mondom a szemembe. Az egy kicsit feljebb van, mint ahová most nézel...

info

Ha igazán erős videokártyád van, kapcsold be a „next-gen content" menüpontot, és láss csodát... ezt tudja egy mai (félmillióba kerülő) csúcs-PC!

Mint az a címlapképünkből is erősen gyanítható, Lara ezúttal motorra is pattanhat – ilyenkor elsősorban nem a száguldozás a célunk, hanem hogy biztonságban végigérjünk a korántsem veszélytelen terepen, valamint hogy a látványos ugratások közben lelövöldözzük a mellénk szegődő kéretlen díszkíséret tagjait. Az irányítás kézre álló itt is, kár hogy csak három alkalommal van lehetőségünk hosszabb időre nyeregbe pattanni. Szintén hangulatosak és ötletesek a pályák főellenfelei, belőlük is szívesen láttam volna kicsit többet – bár így legalább a program megannyi játékeleméhez hasonlóan, megmaradtak kellemes, ritka frissítőként.

Az említett játékelemek szinte tökéletesen lettek kombinálva, sohasem éreztem tehernek egyik pályaszakaszt sem. Pont amikor kicsit ráunnánk valamelyik részre, akkor jön egy teljesen más jellegű szakasz, így a játék elejétől végéig izgalmas és változatos marad. Ehhez tökéletesen asszisztál a folyamatosan változó környezet: hét-nyolc különböző helyszínt kereshetünk fel kalandozásunk során, és bár ezek többsége dzsungel és katakombák keveréke lesz, kiruccanást teszünk a gyönyörű, high-tech Japánba, egy fagyos, kazahsztáni földalatti bázisra, Angliába, és végül a hó- és jégborította Nepálba is. Csak ámultam a gyönyörű, változatos úticélokon, melyek mindegyikébe ügyesen fonták bele a Tomb Raider-játékelemeket – egyedül az ex-szovjet bázisnál zavartak a láthatóan csak miattunk odatett, plafonról lógó kötélhágcsók.

A játék első végigjátszására mintegy nyolc-kilenc órát vesz igénybe (kezdjétek nyugodtan nehéz

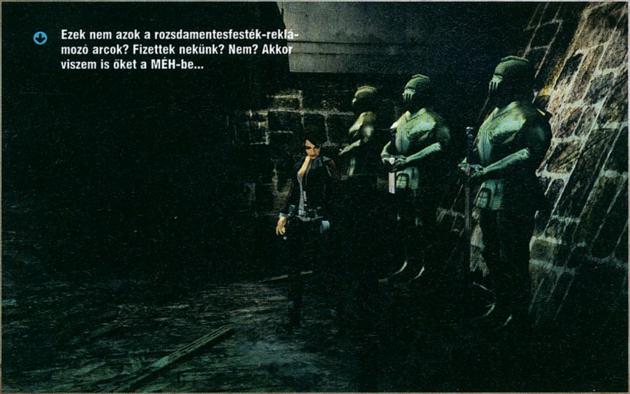
fokozaton, és ne lepődjetek meg, mikor 74%-nál befejeződik a sztori), de az igazi móka talán csak ezután kezdődik. A klasszikus részekhez hasonlóan itt is számtalan arany, ezüst és bronz kegytárgy van elrejtve a pályák eldugottabb részein, és bár ezek megtalálása sem egetverő kihívás, de odafigyelést és koncentrációt igényel. Erőfeszítéseink természetesen nem hiábavalók: az extrák menüpont alatt hihetetlen mennyiségű, változatos ajándékot nyit-

hatunk ki, kezdve a videóktól és festményektől kezdve a karakter-profilokon át a speciális kódokig. A három így elérhető fegyverfejlesztés ráadásul még hasznos is, Lara ruhatáráért (melyből később bármelyik rucit viselhetjük) pedig tényleg megéri szenvedni. Az igazi poén a Time Trial mód, ahol időre kell teljesítenünk a korábbi pályákat. Amire alapból kb. egy órára volt szükségem, arra itt kaptam tíz-húsz percet, menteni pedig nem lehet, szóval itt tényleg kívülről kell tudni a pályákat a sikerhez. Egyelőre csak az első három helyszínt volt erőm ily módon végigvinni, de hihetetlen módon élveztem, annak ellenére, hogy csak harmadik-negyedik nekifutásra sikerültek. Ugyan ellenőrzőpontok itt is vannak, de csak halálnál kerülhetünk vissza hozzájuk, egy elhibázott ugrás után nem (bár ilyenkor már amúgy is mindegy). Nem szeretnék felvágni, de remélem, van egy Extra Time Trial mód is elrejtve valahol, mert még itt sem lett igazi Tomb Raider fanatikushoz illően brutális a nehézségi fok: két-három elhibázott ugrás vagy elhalálozás még neccesen, de belefér az adrenalinpumpáló és helyenként káromkodásra ingerlő rohanásba.

PÁR HIÁNYOSSÁG

Megannyi dicsérő szó után az apróbb hiányosságokra is fel kell hívnom a figyelmet. Nem tu-

dom, hány Tomb Raider rész történetét tudnátok így hirtelen feleleveníteni, mindenesetre a sztorinak a Legendben is elég felszínes, összekötő szerepe van csak a pályák között (egyébként a legendás Excalibur kard, Arthur király és hősnőnk múltja körül bonyolódik a történet). Ha a történet kidolgozottságát a szívem mélyén nem is hiányoltam annyira, azért Lara mozgáskultúrája lehetne kicsit bővebb is, az ugrabug-

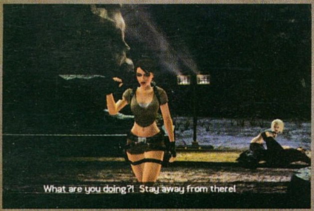


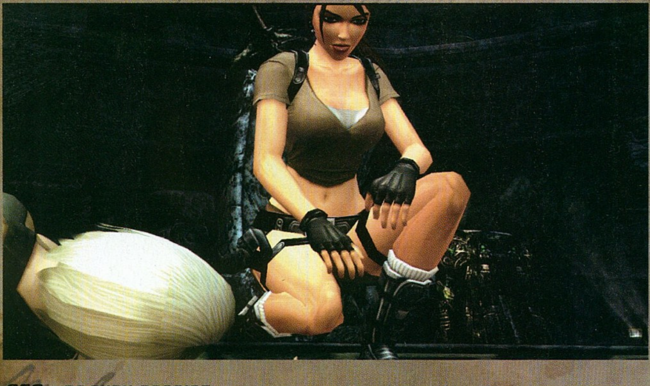
Ezek nem azok a rozsdamentesfesték-reklámozó arcok? Fizettek nekünk? Nem? Akkor viszem is őket a MÉH-be...

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

rálást tekintve például Perzsia hercege simán ráver kalandornőnkre (egyedül a csáklyáját irigyelhetné el). Nagyobb bánatom, hogy ugyan a játék némi konfigurálás után remekül jól irányítható billentyűzetről, Lara baba pár esetben nem teljesen azt tette, amire utasítottam. A fegyverelétel néhány esetben egyszerűen nem akart működni, egy-két létfontosságú szituációban pedig a csáklya nem akadt be a kellő helyre. Jót tett volna egy ideiglenes sprint lehetőség is, vagy a már említett közelharci gomb. Ezek hiánya ugyan megszokható, de azt fel nem tudom fogni, miért nem lehet az átvezető mozikat egyszerű gombnyomással átugrani, miért kell ehhez kilépni a menüben – ez főleg a Time Trial módban lehet idegesítő huszadik alkalommal. A legnagyobb szálka viszont egyértelműen az, hogy a pályákon erősen be vagyunk határolva. A falak, párkányok gyakran csak egyszerű grafikusés nem játékelemek: hiába van ott egy párkány vagy fal, ha nincs arrafelé semmi, egyszerűen nem tudunk benne megkapaszkodni, nem tudunk ráugrani, mintha ott se lenne. Ugyanígy egyes helyeken, ahol láthatóan elférnénk, tovább tudnánk menni, láthatatlan falakba ütközünk. Mindez főleg a kegytárgyak utáni hajszában fog erőteljesen kidomborodni, és ez egy ilyen jellegű, felfedezésre építő játékban elég látványos és bugyuta hiba.

Most azonnal mondj egy jó ötletet a képaláíráspályázathoz, különben szétlövöm a fejed!





AUDIOVIZUALITÁS

A játék annak ellenére, hogy a több mint két éves Legacy of Kain grafikus motorjának felturbózott változatát használja, nagyon jól néz ki. A tájak, az effektek és a karaktermodellek szépen kidolgozottak, a környezeti és használati tárgyak többségén pedig éles textúrák feszülnek, ráadásul mindehhez igen barátságos gépigény társul. Sajnos akad pár érthetetlenül elhanyagolt rész is, nem értem például, miért kellett olyan bumszlira megrajzolni Lara ujjait, a PDA-ja pedig egy rossz, kilencvenes évek eleji kézigépre emlékeztet. Ugyanígy helyenként összefutunk a környezetből csúnyán kirívó, kidolgozatlan tereptárgyakkal is, de ezek szerencsére nem tudják lerontani az összképet. Az alkalmanként, főleg ugrásoknál egymásba lógó, egymáson átmenő textúrák viszont eléggé kiábrándítóak – még Lara copfja is folyamatosan belelóg a hátán hordott fegyverbe. Lara mozgásanimációi az elvárható módon igen szépre és kimunkáltra sikerültek, nagy kár, hogy másodkategóriás szinkronszínészt találtak hozzá: nem értem, miért kellett ezen spórolni. A környezeti zajokból nincs sok, ami viszont van, azok teljesen helyükön vannak – de úgyse ezekre fogunk figyelni a zseniális zenei aláfestés miatt. Már a menüben magával ragad a misztikus, halk dobbal és egzotikus hangszerekkel vegyített, női vokálos zene, ami úgy változik minden helyszínen, hogy végig fantasztikus minőségű marad. Hatalmasat dob a teljes játék hangulatán!

LADY CROFT: VISSZAVÁRJUK!

Az elmúlt évek legszebb feltámasztását hajtotta végre a Crystal Dynamics csapata. Egy megtépázott, klasszikus sorozatot sikerült hamvaiból újjáéleszteni, úgy, hogy mindenben hűek maradtak a nagy elődhöz, mégis továbbfejlesztették a sorozatot. A kissé könnyű és rövid játékmenetét jól ellensúlyozzák a megnyitható extrák – ráadásul a történet vége után biztosak lehetünk benne: nem így fog lezárulni Lara Croft legendája.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A két borzalmas mozifilm és a legutóbbi játékok után végre a - kimondani is sok - hetedik rész az első Tomb Raiderhez minden tekintetben méltó lett. A minőséget és a történet végét figyelembe véve biztosak lehetünk benne: fogunk még hallani Laráról!

GREG5

PRO:
Fantasztikus atmoszférájú, változatos akció-platform játék, némi Prince of Persia beütéssel.

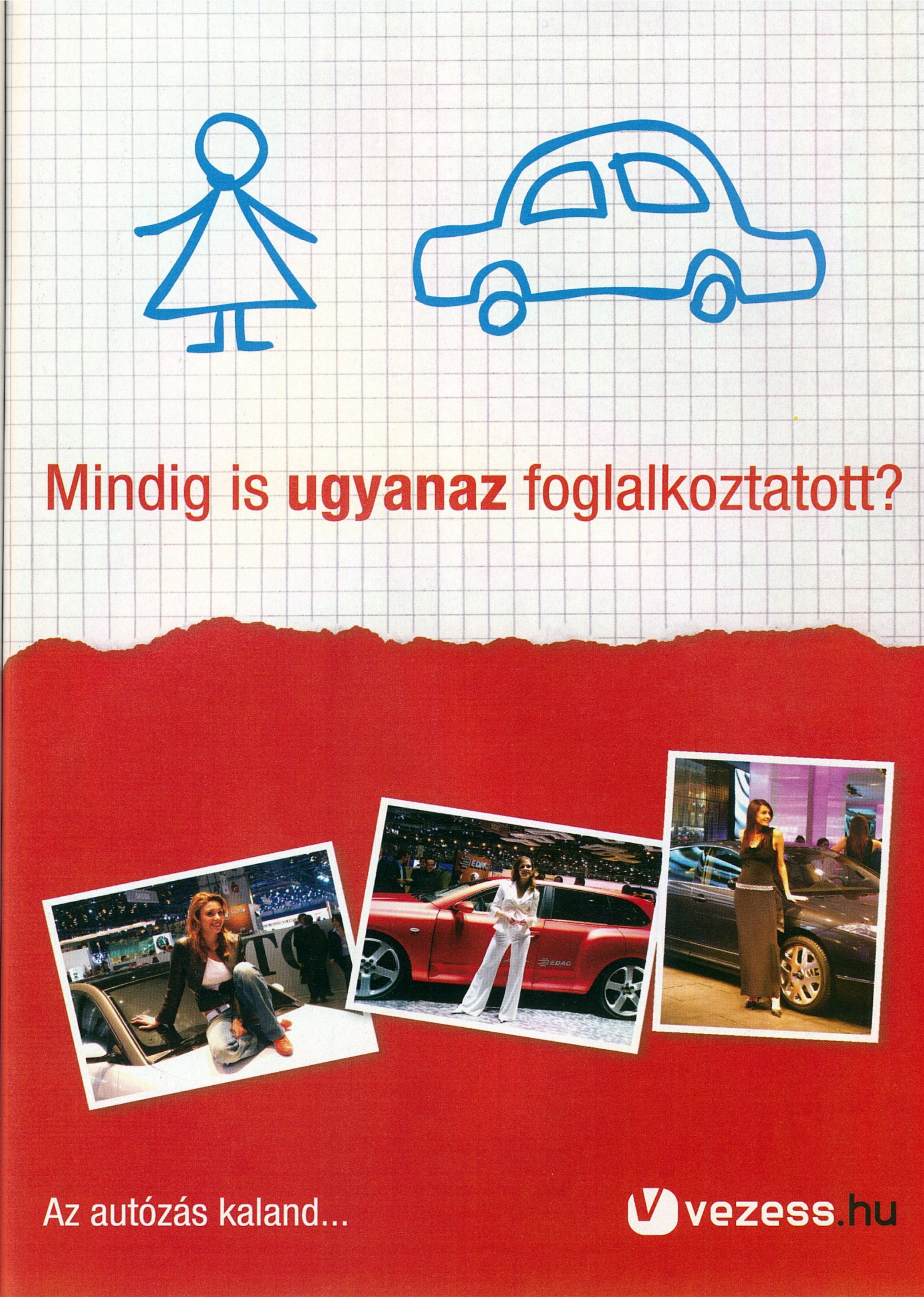
KONTRA:
A történet és Lara szinkronja csalódás, az AI továbbra is gyenge és kicsit rövidre sikerült a játék.

8.9

ÖSSZEGZÉS:
Az első igazán jó Tomb Raider játék a Last Revelation óta! Reméljük, a következőre nem kell megint 5-6 évet várni...

GÉPIGÉNY:
P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 9 GB HDD

TOMB RAIDER 1	93%
TOMB RAIDER 4	85%
TR: ANGEL OF DARKNESS	64%


Mindig is **ugyanaz** foglalkoztatott?
Az autózás kaland...
vezess.hu

írta · JuliuS

fejlesztő > pyro studios kiadó > eidos web > www.commandosstrikeforce.com

COMMANDOS STRIKE FORCE

1996-os megalakulása óta a spanyol Pyro megújította az RTS műfajt a 3 milliós eladásokkal büszkélkedő Commandos sorozattal, illetve a hagyományos stratégiák vizeire is beevezett az Imperial Gloryval és a Praetoriansszal. A 125 fős gárda jelenleg három játékot fejleszt a madridi főhadiszálláson, amiből egy még az idén a polcokra kerülhet.

Szépen, libasorban, ahogy jó kommandóshoz illik, hogy akár egy golyóval mind a hármunkat lelőhesse az ellenség...

A Commandos eddigi részei szakmailag és anyagilag is rendkívüli sikereket hoztak készítői számára, még ha a rajongótábor (és különösképp a sajtó) a harmadik részt némi fanyalgással fogadta is. A Pyro úgy gondolta, mielőtt sokan azt a bizonyos rókát, és a bőrét kezdenék emlegetni legfontosabb sorozatukkal kapcsolatban, a trilógiát teljesen más megközelítésben folytatja, és elszakadva a megszokott izometrikus nézetből, az egyre inkább elakciósodó stratégiai gyöngyszemet taktikai FPS-sé változtatja.

info

A játék kipróbálható demóját 2006/4-es számunk DVD-mellékletén találjátok meg. Csak egy pálya, de a nehézség a teljes játékét idézni...

A RENEGÁT ÁRNYÉKA

A Commandos 3 csalódása után a Strike Force szépen csendben, a játékosoktól és a szaksajtótól nem zavartatva készülhetett (kevésbé árnyaltabban fogalmazva: mindenki előre leírta, és a kutya nem törődött vele), ami láthatóan előnyére vált. Féltem attól, hogy a Strike Force inkább a Call of Duty-féle FPS-ek rajongóit fogja örömmel eltölteni, semmint az eredeti Commandoshoz hűséges „katonákat", de úgy tűnik, a világháborús akciódömping ellenére meg tudta őrizni az első részek gondos taktikai tervezést igénylő elemeit. Mindent, ami az első három részt sikerre vitte, megtalálhatunk az új epizódban: a taktika, a kivárás, a csendes lopakodás újra régi fontosságának fényében tündököl, ugyanakkor az új játékstílust kihasználva méltó szerepkört kaptak az akciórészek is. Bár a nézőpont FPS-re váltott, a Rambo-stílus nem kifizetődő: egyetlen géppisztollyal nem tudunk végigrohanni a pályákon, a lerohanásos taktika elvétve, mindössze néhány helyszínen működik.

A KIS CSAPAT

1942-ben járunk, vagyis három éve tart már a háború, a németek egyre nyomasztóbb, lassacskán visszafordíthatatlannak tűnő fölényével. Leigázták Franciaországot és Norvégiát, Anglia romokban hever, Oroszország jóformán teljesen szét lett bombázva – ezt a kilátástalan helyzetet fogjuk megfordítani háromfős brit kommandós csapatunkkal. A korábbi részek állandósult szereplői közül a zöldsapkás izomember, a sasszemű mesterlövész és a német egyenruhákba előszeretettel bújó kém maradt meg, az összes régi képességükkel egyetemben. Búcsút mondhatunk a búvárnak (szerencsére mindhárom emberünk tud úszni), a tolvajnak és kedvenc utászunknak – akik egyébként csak bonyolultabbá tették volna az életünket, hiszen épp elég lesz egyszerre irányítani ezt a három embert is a Strike Force belsőnézetes játékmódjában.

Ezzel el is érkeztünk a játék talán legfontosabb trükkjéhez, a „röptében" való karakterváltás lehetőségéhez. Egyetlen gombnyomással ugorhatunk át társunk testébe (egy küldetés alatt csak kettő közül választhatunk, a kompromisszumra állítólag a sztori miatt volt szükség), ezzel igen hatékony csapatot hozva létre – persze jelentős koncentráció, tervezés és időzítés árán. Amíg egyik emberünket irányítjuk, a másik passzív figyelésbe kezd, tehát semmiféle meggondolatlan önálló akcióra nem kell részéről számítanunk (azért egy közvetlen támadás kimozdítja apátiájából).

KÉPESSÉGEK ÉS KAMATOZTATÁSUK

A régi Commandos-képességek visszatérése a kém esetében a legszembetűnőbb: magára öltheti a kiiktatott ellenség gúnyáját, és észrevétlenül besétálhat bárhová. A magasabb rangú tisztektől azért óvakodnia kell, azok leleplezhetik (viszont ha sikerül egy főtiszt ruháját megszereznünk, az alacsonyabb rangúak békén hagynak!) – a magányos bakák között viszont súlyos pusztítást vihet végbe, mire az ellenség egyáltalán felfedezi, hogy valami disznóság történik. A figyelem elterelésére a régi jó módszerek (a megfelelő helyeken elszórt pénzérmés és cigisdobo-

„A KISSÉ BALUL SIKERÜLT HARMADIK RÉSZ UTÁN A COMMANDOS ÚJRA A RÉGI FÉNYÉBEN TÜNDÖKÖL!"

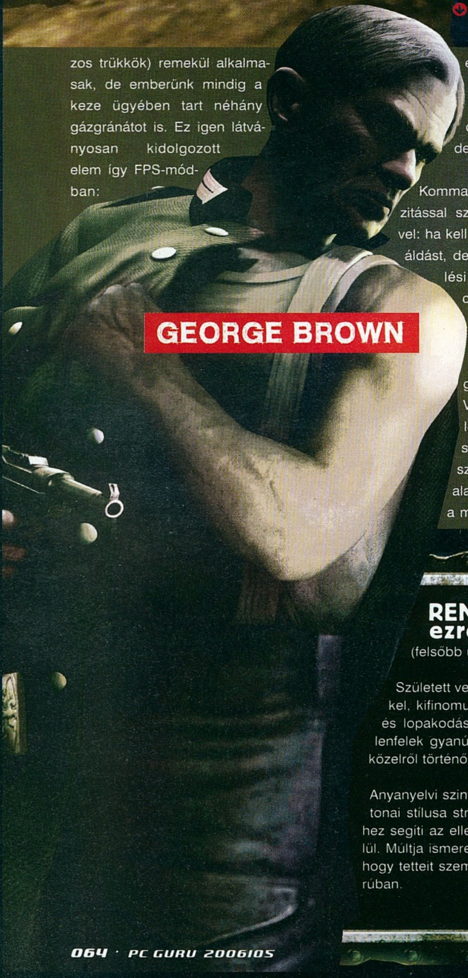
FRANCIS O'BRIAN

RENDFOKOZAT: kapitány

Specialitásai a közelharci és nehézfegyverek. Mintakatona, anyja korai halála után (apja ismeretlen) árvaházba került. Kimagasló tanulmányi eredményeinek köszönhetően felvételt nyert a Columbia Egyetemre, majd a diploma megszerzése után mérnökként bejárta Európa nagyvárosait.

1939-ben a náci invázió hírére beállt a brit mérnöki hadialakulathoz, és csapatát öngyilkos manőverekbe belerángatva hívta fel magára felettesei figyelmét, akik a speciális kommandósok közé osztották be.

Aki háborúban nem néz a háta mögé, úgy jár, mint mindjárt ezek hárman fognak



zos trükkök) remekül alkalmasak, de emberünk mindig a keze ügyében tart néhány gázgránátot is. Ez igen látványosan kidolgozott elem így FPS-módban: előbb a kulcslyukon belesve megállapíthatjuk, hol állnak ellenségek a következő helyiségben, majd gázálarcot húzva küldhetjük is befelé a csendes halált…

Kommandósunk jéghideg precizitással száll szembe ellenfeleivel: ha kell két kézzel szórja az áldást, de azért golyóelkerülési képességeivel csínján kell bánnunk, egy bizonyos szint felett a „sok lúd disznót győz” elve érvényesül. Vele játszva jutunk legközelebb a klasszikus FPS-ekben megszokott „fuss és lőj” játékstílushoz, hiszen – jó esetben fedező tűz oltalma alatt – ő rohan egyik géppuskafészektől a másikig, robbanószereivel utat vágva, és géppuskájával a brazil szappanoperáknál is halálosabb sorozatokat eregetve. Néhány időzített bombát is rejt kabátja valamelyik hajtókája alatt, ami tökéletesen alkalmas páncélozott járművek kiiktatására.

A mesterlövész játékstílusa valahol két társa között áll, hiszen kezdetben a kémhez hasonlatos lopakodással éri el a kívánt pozíciót, eközben ellenfeleit is csendben intézi el. A megfelelő rálátást biztosító pontot elérve aztán beindul az akció, és megtapasztalhatjuk a legfontosabb képességét: bámulatos gyorsaságát és pontosságát, amit időlassítás-effekttel szemléltet a program. Gombnyomásra visszatartjuk a lélegzetünket (ettől pontosabb lesz a célzás) és az idő Mátrix- (ízlés szerint: Max Payne) módra lelassul, így a meglepetés erejével megtámogatva 3-4 ellenfelet is kilőhetünk, mire egyáltalán felfogják, hogy valami nincs rendjén.

info

A Commandos anno főként Németországban és Angliában volt sikeres; most azonban egyik országban sem sikerült az eladási lista élvonalába kerülni az új résznek...

RENDFOKOZAT: ezredes

(felsőbb utasításra titkosítva)

Született vezető, elképesztő taktikai érzékkel, kifinomult intelligenciával. Nyelvtudása és lopakodási képessége biztosítják az ellenfelek gyanújának elaltatását, és közvetlen közelről történő eliminálásukat.

Anyanyelvi szintű német nyelvtudása, náci katonai stílusa stratégiai pozíciók megszerzéséhez segíti az ellenség legbelsőbb vonalain belül. Múltja ismeretlen, annyi azonban bizonyos, hogy tetteit személyes okok is vezérlik a háborúban.

A BROTHERS IN ARMSON TÚL

Mindezen képességekre nagy szükségünk lesz a játék során, hiszen hol rajtaütéssel, hol mentőakcióval, esetleg szabotázzsal, vagy éppen kémkedéssel bíznak meg minket. Küldetéseink során ugyancsak változatos helyszínekre, és az ezzel járó számos eltérő környezetbe juthatunk el, Normandia erdeitől Norvégia jeges hegyein át Sztálingrád lerombolt szellemvárosáig. A 14 küldetés során bejárható pályák hatalmasak, és mivel legtöbbször szabadon választott, merre induljunk (továbbá az ellenség is tanul a játékstílusunkból – piros pont az AI-nak!), a Strike Force nagy újrajátszási potenciállal rendelkezik (ráadásul a kezdetben átlagos történet később csavarodik néhányat, lesznek árulók és kettős ügynökök is).

Bárhová is vessen a sors, egy támadás előkészítése és végrehajtása a következő általánosságokkal jellemezhető (sietve teszem hozzá, a vál-

tozatos feladatok mindig más módszert tesznek szükségessé, ez csak amolyan iránymutatás): a felderítést követően a mesterlövész fedezete mellett kommandósunk a célterülethez lopakodik, majd kémünk keres egy szabadon bóklászó német katonát, hogy annak ruháit elcsaklizva szabadon járkálhasson a teljes területen. Vele fogjuk elintézni a kézzelfogható dolgok megszerzésére irányuló feladatokat, de ha nincs ilyen, akkor is bátran az ellenség bázisára küldhetjük.

Ha mindenki elérte az első pozíciót, a mesterlövész közelebb jöhet, ahonnan már a teljes célterületre tiszta rálátása nyílik. Többnyire ő adja le az első lövést, sőt különleges képességeinek köszönhetően ez általában nem is csak egyetlen lövést fog jelenteni. Miután az első sokkhatást megejtettük, jöhet az ellenség összezavarása: ehhez a kommandósunk gránátai és géppuskája remek alapot jelent, amit kémünk alattomos hátbatámadásokkal fokozhat, illetve ilyenkor tudja a zűrzavart kihasználva könnyedén megszerezni az esetleges hadititkokat és egyéb információkat. Az akció végén általában nem nyugodt séta a helyszín elhagyása, ha meglepnek (mondjuk egy váratlanul felbukkanó erősítés), ne próbáljunk meg a nyílt terepen futkározni kommandósunkkal; vetődjünk fedezékbe, váltsunk át Sasszem kollégára, és lődözzük le az ellenfeleket.

A kis útmutató is remekül érzékelteti, hogy mennyire sikerült eltalálni a kis létszámú, mégis csapatalapú taktikai játékmenetet. Hasonló próbálkozást láthattunk a Brothers in Armsban is, ám mivel itt minden katonát magunk irányítunk, a teljes egység sokkal közelebb áll hozzánk.

Hoppá! Torkodon akadt a szó?

NEHÉZSÉGI ERŐ

A radarrendszer öröklött a régi Commandos-részekből (vagyis látjuk az őrök „hatósugarát"): addig jó nekünk, míg az őrök zöld színben látják a világot. Ha besárgulnak, az nem az irigységtől következik be, hanem sikerült valamivel felhívni a figyelmüket, és gyanakvóvá váltak. Ez még mindig jobb, mint ha ellepné a vörös köd az agyukat, hiszen akkor kiszúrtak minket, fedezékbe vetődnek, segítségért kiabálnak, riadóztatnak, így számíthatunk néhány barátinak egyáltalán nem nevezhető golyóbis érkezésére is.

Van valami, amit szintén átörökítettek a széria védjegyei közül, és ami ismét megosztja majd a játékosokat: a nehézségi szint. Tenyérizzadásunk mértékét ugyan három fokozatban állíthatjuk (magasabb szinten az őrök jobban látnak, gyanakvóbbak, pontosabban lőnek, és tovább tartják fent a riadót), de még a legalacsonyabbra is igaz, hogy alaposan átgondolt stratégia nélkül minimálisak a túlélési esélyeink. Mentési pontok nincsenek – egy végzetes lövés, és kezdhetjük a küldetést elölről. Lehet, hogy ez olvasva izgalmasnak hangzik, de szívesen megnézném a fejeteket egy (esetleg másfél órája tartó), közvetlenül a vége előtt elbukott küldetés után...

LÁTJUK, HALLJUK, ÉREZZÜK

A látványtól ugyan nem estem hasra (a három platformra elkészült játék a költséghatékonyság jegyében RenderWare motort használ), de azért az élvezetes szint felett marad, köszönhetően a fizikai motornak, amitől ellenségeink igen látványos földrerogyásokat produkálnak. A fegyverek autentikus világháborús darabok (bár a kommandós gépágyúját némileg másképp szállították egykoron). Hangok terén remekel a játék, kellő beleéléssel rendelkező szinkronhangokat sikerült találni, ráadásul a különféle dialektusok is érzékletesen átjönnek. A játékélmény már így is jó, de ha vették volna a fejlesztők a fáradságot (pénzt és időt) saját, a játékhoz optimalizált motor kifejlesztésére, a Strike Force a még magasabb pontszámot gyűjthetett volna be. Na talán majd legközelebb – hiszen most újra bizakodóan várhatjuk a következő Commandos játékot!

WILLIAM HAWKINS

RENDFOKOZAT: hadnagy

A sasszemű mesterlövész tökéletesen bánik a késsel is, bár elsősorban távoli célpontok kiiktatásában jeleskedik. Gazdag családjának köszönhetően elit magániskolába járt, ahol kiemelkedő sporteredményeket ért el céllövészetben és a rögbicsapat kapitányaként. Bekerült az olimpiai válogatottba, és az 1936-os berlini olimpián három érmet szerzett sportlövészetben. Egy verekedésben véletlenül megölte ellenfelét, és a következmények elől illegalitásba menekült. A háború kitörésekor hazatért, arra számítva, hogy a rendőrség már nem foglalkozik vele. Tévedett, és a klasszikus választás elé került: vagy beáll a seregbe, vagy börtönbe vonul.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	10	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

JULIUS

A Metal Gear Solid és az FPS műfaj találkozásából remek játék született, a karakterek váltogatásának megvalósítása feltehetőleg még sok jövőbeni játékban köszön majd vissza.

PRO:
- A karakterek váltogatása.
- Az elődökből öröklött elemek.
- Hasznos játékmenetbeli újítások

KONTRA:
- Legalább egy kicsit lehetne szebb...
- Nehéz (bár ez nem mindenkinek negatívum)

8.6

ÖSSZEGZÉS: A Strike Force a Commandos-hagyomány méltó követőjeként remek ötletekkel dobja fel a lopakodós FPS-ek műfaját.

GÉPIGÉNY: P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3,5 GB HDD

COMMANDOS	92%
COMMANDOS 2	88%
COMMANDOS 3	73%

írta · *Stöki*

A brit Headfirst stúdiót a kalandjáték-veterán Mike Woodroffe (Elvira, Personal Nightmare, Simon the Sorcerer) alapította 1998-ban. A Cthulhu azóta az első befejezett játékuk – és sajnos az utolsó is, ugyanis a cég a PC-s verzió befejezése közben csődbe ment…

fejlesztő > *headfirst productions*
kiadó > *bethesda softworks*
web > *www.callofcthulhu.com*

Call of Cthulhu
Dark Corners of the Earth

Amikor egy játékot konzolról írnak át számítógépre, az egyszeri PC-tulajdonos rögtön gyanakodni kezd, hiszen néhány üdítő kivételt (Fable, Halo, GTA) leszámítva az ilyen jellegű próbálkozások legfeljebb közepesre sikerültek. Hát még ha ugyanez a játék már konzolon is rondának számított, és kis híján négy éves csúszást és több kiadóváltást követően jelenhetett csak meg… A gyanakvás jogos, viszont a Headfirst játékát, a Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth-t még így is érdemes kipróbálni.

Mint azt a cím is mutatja, a hányatott előélettel megáldott program a jobb sorsra érdemes Cthulhu-univerzumból merít. A kultikus horrorszerző, H.P. Lovecraft által megteremtett mitológia és a hozzá kapcsolódó tekintélyes irodalmi korpusz képlete aránylag egyszerű: a Földön valaha – még bőven az ember előtt – ősi istenek uralkodtak, akik aztán ügyes-bajos dolgaik miatt elrejtőztek piciny sárgolyónkon vagy disszidáltak egy másik galaxisba. Ezek az entitások – lovecrafti szóhasználattal Nagy Öregek – és csatlósaik néha összeakasztják a bajszukat a homo sapiensszel, és ez az írónak remek, gótikus hangulatú novellákra, az erre fogékony olvasóknak pedig hamisítatlan, paplan alá bújós borzongásra ad apropót. Ez rendben is volna, de hogyan lesz ebből játék? A szinte még a viktoriánus korban alkotott szerző (Lovecraft 1937-ben halt meg, 47

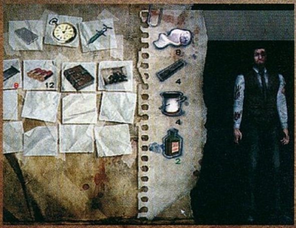
Call of Cthulhu
Dark Corners of the Earth

évesen) műveiben általában nem a sztorira helyezte a hangsúlyt, hanem a cirkalmas és hangulatos leírásokra – amire egyes magyar fordítók rátettek még egy lapáttal. A játékokra viszont nem a ráérős félelemkeltés a jellemző, hanem a pörgés és az adrenalin – még a leglassabb műfajokban is történnie kell előbb-utóbb valaminek. Nem csoda, hogy a játéktörténelem Lovecrafthez köthető címei (Alone in the Dark, Prisoners of Ice, sőt az első Quake is a Cthulhu-mítoszból merít) nem tudták igazán átadni a lovecrafti érzést. Mondhatni, a Headfirst a lehető legkeményebb fába vágta a fejszéjét.

VAN BENNE CRAFT

Ehhez képest a designerek remekül megoldották a rájuk nehezedő feladatot. Nyilvánvaló volt, hogy az eredeti Lovecraft-novelláktól el kell szakadni, de a készítők jó érzékkel csak a játék második felében tették meg ezt. A Dark Corners of the Earth az első néhány órában szinte kottára követi az Árnyék Innsmouth fölött című kisregényt (ami a mester egyik legjobb és legismertebb írása), és nagyszerűen megteremti a Cthulhu-novellák atmoszféráját (1920-as évek, titokzatos kultusz és Nagy Öregek garantálva). Ezután a sztori ugyan eltávolodik a gyökereitől (J. Edgar Hoovert, az FBI későbbi legendás igazgatóját is belekeveri a történetbe), de ez szükséges lépés, amit a játékműfaj szabályai diktálnak, és mivel a cselekmény ezután is rengetegszer tesz utalást Lovecraft-írásokra (az említetten kívül az Árnyék az időn túlról-t és Az őrület hegyeit kell mindenképpen megemlíteni), a jól felépített hangulat kitart a játék végéig. A gond csak az, hogy ez a vég nincs messze: akár egy nap alatt végig lehet nyomni a Dark Corners of the Earth-öt, de a programba beépített rangok szerint (a játékos aszerint kap minősítést, hogy mennyi idő alatt és milyen alaposan jár a rejtélyek végére) akár három és fél óra (!) tiszta játékidő alatt is elrugdoshatjuk a Nagy Öregeket a Nagy Öregotthonba. Ráadásul a cselekmény igencsak lineáris, ami ugyan magyarázható azzal, hogy Lovecraft hősei is csak sodródnak az árral, és ritkán adatik meg nekik a választás lehetősége, de az újrajátszhatóságnak nem tett jót (mint ahogy az sem, hogy a tervezett kooperatív mód kimaradt a játékból). Így a játékidő akkor sem lesz sok, ha mind a négy nehézségi fokozaton eljutunk az utolsó képsorokig (amelyek kissé összecsapottnak tűntek; kétlem, hogy egy Lovecraft-mitológiában nem jártas játékos értené a csattanót), és ez több mint öt év kiadói huzavona után igen szomorú.

Kedves Naplóm! Unalmas ez a szekta, mindig csak embert áldozunk, vért iszunk...



HORRORRA AKADVA

Nem esett szó még a műfajról: a képek FPS-t ígérnek, de és inkább FPA-nak, first person adventure-nek nevezném a Headfirst üdvöskéjét. A kalandelemek ugyanis sokkal hangsúlyosabbak, mint az akció, ami a teljes esélytelenség – szintén Lovecraft egyik védjegye – folyton visszatérő motívumának is kö-

Amikor nem tisztelik a Nagy Öreget...

Ha esetleg valakinek nem jön be a Cthulhu-mítosz – érthető, mert Lovecraft kissé nehézkes stílusú, és olykor megmosolyogtató jelzőket használ (pl.: „nemeuklideszi)" –, némi viccelődésre bizonyára kapható ezzel a kitalált mitológiával. A ponyvairodalom tele van jobbnál jobb paródiákkal (többek között Terry Pratchett és Neil Gaiman is írt ilyet), de létezik Cthulhu-musical is, és csápfejű barátunk a 2004-es amerikai elnökválasztásban is feltűnt. A tréfák bőségszaruja természetesen az internet, ahol Cthulhu talán már Csáp Norrisként is megjelent. A www.macguff.fr/goomi/unspeakable/home.html oldalon például remek Cthulhu-képregényeket találunk, a www.hellocthulhu.com címen pedig egy Hello Kitty-variánst.
A legbetegebb viszont minden bizonnyal a www.toyvault.com/cthulhu/index.html oldalon megrendelhető plüss Cthulhu-gyűjtemény, amiben a Télapó-Chulhu jól megfér az Elvis-Cthulhu mellett...

„HA A HANGULAT ÉS A SZTORI FONTOSABB SZÁMODRA MINT A GRAFIKA, A CTHULHU A TE JÁTÉKOD!"

Kórházsorozat Cthulhu módra: "...együtt leszünk jóban-rosszbaaaaaan..."

Ki kicsoda?

Bár a Nagy Öregek polipfejű főmuftija, Cthulhu nem jelenik meg személyesen a játékban, kollégái és alattvalói közül többen is feltűnnek, nevezetesen:

Innsmouth-i lakos: A világ legbarátságtalanabb népsége. Innsmouth-ban az emberek négy-öt generáció óta mélységlakókkal (is) szaporodnak, ezért a helyi polgárok esetében szó szerint lehet érteni a „halvérű" kifejezést. Deformáltságuk – amit a játék igen jól jelenít meg – bőrükön, szemükön és a hangjukon érezhető leginkább, mértéke a mélységlakógének arányától függ.

Mélységlakó: Dagon peonja, vagyis egy Nagy Öreg egyszerű alattvalója, de így is sokkal erősebb egy átlagos embernél. Halszerű, vízben élő humanoid, ami nem akadályozza meg abban, hogy néha partra slattyogjon, és megnehezítse Jack életét.

Shoggoth: Szerepjátékos nevén „shoggie", amőbaszerű amorf szörnyeteg rengeteg szemmel és csápokkal. Nála már semmire nem megyünk egyszerű fegyverekkel – némi gázcsöves-robbantásos ügyeskedés során fogjuk elpusztítani.

Cthulhoid izé: Polipfejű emberünk a sztori szerint egy kísérlet eredménye, és mivel ő az egyetlen szörny a játékban, aki nem szerepel a Lovecraft-legendáriumban, igazából nem is értjük, mit keres itt.

Polipok: Hatalmas, vak, lebegő szörnyek, akik csak néha anyagiasulnak nálunk. Csupán ketten vannak a játékban, de túlvilági szelet keltve egyszerre támadnak, amikor egy sziklahídon állunk – nem csoda, hogy ez a jelenet a Dark Corners of the Earth egyik legkeményebb csatája...

Dagon: ...a másik pedig Dagon felbukkanása. Dagon az egyik Nagy Öreg személyesen – leginkább King Kong és egy piranha szerelemgyermekére emlékeztet –, aki a tenger mélyén pihenget, és hagyja, hogy a mélységlakók imádják, míg meg nem zavarjuk. Megölni természetesen nem tudjuk, csak visszakergetjük a vízbe egy gépágyú segítségével.

Hydra: Dagon becses neje, tehát ő is Nagy Öreg (bár a szerepjáték azt sugallja, hogy igazából csak egy nagyra nőtt mélységlakó). Elmezavaró képességével fog bekavarni nekünk, amíg víz és elektromosság szerencsés kombójával ki nem ütjük.

Yith faja: Kivételesen jó szándékú idegenek, akik „csak" annyival szórakoztatják az embereket, hogy időn és űrön túlról beléjük költöznek. Régen véres háborúkat vívtak a repülő polipokkal, de a játékban inkább csak külső szemlélők.

Valami azt súgja, ő nem pozitív szereplő. Igazából ebben a játékban nincsenek is pozitív szereplők...

szönhető. A játékban többször is elveszik a komplett fegyvertárunkat (kés, pisztoly, revolver, shotgun, puska, gépfegyver), fogságba esünk, hajtóvadászatot indítanak ellenünk, egy szál pisztollyal küldenek be a húsdarálóba, és hasonló vicces dolgok történnek, szóval a lopakodás, a tárgyhasználat és a nyomozgatás mellett csak néha jut idő egy kis lövöldözésre. A nyomozás szó szerint értendő, hiszen főhősünk Jack Walters magándetektív, aki ugyan rögtön a játék elején felakasztja magát, visszaemlékezésében (amely tömeges szektás öngyilkossággal, emberkínzással és elmegyógyintézettel indít) nemcsak egy titokzatos megbízást kell teljesítenie, de saját életének fontos kérdéseire – mindenekelőtt ötévnyi amnéziára – is meg kell találnia a válaszokat. A készítők a valósághűség szem előtt tartásával, a népszerű Cthulhu-szerepjáték egyes elemeit (mindenek előtt a józanságpontok rendszerét) felhasználva tálalják Jack kálváriáját. A játékmenetet és a kezelőfelületet is e törekvésnek rendelték alá: olyannyira, hogy kezelőfelület egyszerűen nincs. Elfelejthetjük az egészség-, páncél-, és töltényszámlálókat – semmi nem vonja el a figyelmünket a szörnyűségekről. Ha tudni akarjuk, mennyi golyó van még a tárban, számolnunk kell a lövéseket, egészségi állapotunkról pedig a tárgylista képernyőjén látható szívhang-vonal, illetve főhősünk kívülről mutatott – többnyire véres – képe ad tájékoztatást. Célkereszt sincs, csak egy „célra tartás" opció, ami értékes tizedmásodperceket vesz igénybe (akárcsak a tárcsere és a gyógyí-

tás – ez utóbbi különösen fájó pont, harc közben gyakorlatilag lehetetlen gyógyulni). Sérüléseinket élethű effektek kísérik: elhomályosult látás, bicegő kameramozgás, szemünkbe fröccsenő vér, és egyéb nyalánkságok. Ráadásul, ahogy egyre ijesztőbb borzalmakkal szembesülünk, úgy tébolyodunk meg, és józanságunk elvesztése meg is mutatkozik mindenféle vicces pánikrohamokban – a tériszony és a magas helyeken jelentkező szédülés csak az enyhébbek közül való. Ha még ez sem lenne elég: a fentiek ellensúlyozására a játékmenetbe épített morfium használatától Jack egy idő után függő lesz, ami szintén tréfás effektekkel jár…

SZÉP MINT MAGA CTHULHU

Adott tehát a rövidsége ellenére jó történet, remek hangulat és ezt támogató játékmenet – mi ronthatja el innentől a játékot? Naná, hogy a kivitelezés, ami a Dark Corners of the Earth leggyengébb pontja. A játék már

Csúnya dolog az alkoholizmus...

Call of Cthulhu
Dark Corners of the Earth

Xboxon is csúnyácska volt szekercével faragott karaktereivel, elnagyolt textúráival és ma már alapnak számító grafikai elemek (arcmimika, dinamikus fényárnyék hatások) teljes hiányával, de PC-n annyira ronda, hogy először attól ijed meg az ember, nem a szörnyektől. A nagyobb felbontásban is szegényes külcsínt az alacsony gépigényen túl valamelyest ellensúlyozza az a tény, hogy a kopárság és a fakó, sötét színek ehhez a játékhoz kifejezetten illenek, de az összhatás ezzel együtt is siralmas.

> **info:** A Headfirstnél még három (!) Cthulhu-játék készült, amelyeket már sosem fogunk látni: a Mountains of Madness, a Destiny's End és a Tainted Legacy.

A bajt csak tetézi, hogy néhány pofás effektet – például a szemünkbe csöpögő esőt – nem sikerült megfelelően átemelni PC-re. (Ha már az átirattal kapcsolatos hibáknál tartunk: bár ez is illik egy Cthulhu játékhoz, sokakat zavarhat a konzolos örökség állandó problémája, az állásmentés – csak kijelölt helyszíneken és legfeljebb hat slotra menthetünk.) A nyomozás során felcsendülő zenék és hangok viszont elsőrangúak, egyik-másik szinkronról pedig mai napig nem tudom elhinni, hogy emberekkel vették fel. Egyedül Jack Lovecraft-játékhoz képest túlságosan tökös beszédével nem vagyok kibékülve, különösen a „befelé" tett megjegyzései voltak zavaróak néhol. Például, amikor hősünk tébolyultan, több sebből vérezve menekül egy városka teljes lakossága elől, ugyanolyan nyugodtan jegyzi meg egy csukott ajtónál, hogy „nem nyílik", mint békeidőben – ha már mindent a hangulatnak rendeltek alá, elvártam volna a készítőktől, hogy Jack mondókája is függjön a pillanatnyi állapotától.

HIT THE ROAD, JACK

Hiányosságai ellenére is élvezettel játszottam végig a Dark Corners of the Earth-t: remek hangulatával, feszültségkeltésével, sokszor csak sejtetett, helyenként mégis tabudöntögető brutalitásával jól hozza a Lovecraft-művek világát (természetesen ennek a legszigorúbb korhatár-kategória az ára). A War on Terror tesztje végén írtam, hogy akadnak játékok, amelyek megkapják a 80 százalékukat, mégis a sarokba vágjuk őket fél óra után, és vannak olyanok is, amelyeket számban mért alacsonyabb értékelésük ellenére is érdemes kipróbálni. A Headfirst kalandja az utóbbiak közé sorolható, és bár kétséges, hogy megérte-e ennyit várni rá, mindenképpen elhőhetjük rá a „ronda és finom" közhelyet. Kalandőrülteknek melegen ajánlott, Lovecraft-rajongóknak pedig egyenesen kötelező.

Jegyeket, bérleteket kérem ellenőrzésre felmutatni!

pc guru

GRAFIKA	04
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

STÖKI

Ez a játék tetszene Lovecraftnek: csúnya és rövid, mégis megkapó, hangulata miatt pedig az ember elnézi a hibáit.

PRO: Nagyszerűen megteremtett horror környezet, élethű játékelemek, remek hangok.

KONTRA: Néhol döbbenetesen csúnya grafika, túl rövid és lineáris sztori, konzolos mentésrendszer.

7.0

ÖSSZEGZÉS: Nem éppen szemrevaló, de korrekt tisztelgés a horror egyik mesterének életműve előtt.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

UNDYING	90%
COLD FEAR	70%
SILENT HILL 4	75%

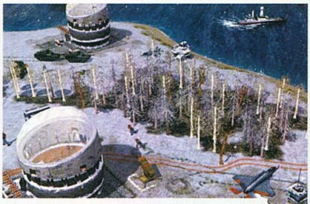
A háború művészete

EMPIRE EARTH 2: THE ART OF SUPREMACY

írta · Greg5 fejlesztő > mad doc software kiadó > vivendi web > www.empireearth2.com

Az amerikai Mad Doc stúdióra igazán nem mondhatjuk, hogy beskatulyázták volna magukat: 2000 óta adtak már ki repülőszimulátort (Jane's Attack Squadron), sci-fi RTS-t (Star Trek Armada), és kiegészítőket más cégek játékaihoz (Dungeon Siege: Legends of Aranna, Empire Earth: Art of Conquest). Ez utóbbi olyan jól sikerült, hogy azóta is Empire Earth-vonalonténykednek, többnyire nagy sikerrel.

Az Empire Earth 2001-ben lazán elvitte az év legjobb RTS-ének járó címet, így nem volt könnyű dolga a nevet továbbvivő csapatnak, amikor a milliós bestseller folytatását fejlesztették. A Mad Doc azonban csont nélkül vette az akadályt: az Empire Earth 2-be nem egy roppant ötletes, korábban még sehol nem szereplő újítást építettek be, amik jelentősen feldobták a programot – már ha a játékos meg tudott békélni az igen spártai (na jó, valljuk be: határozottan ronda) grafikával és a puritán zenei aláfestéssel.



Célpont az Ensemble-főhadiszállás; minden csőből tűz!

Sajnos 2006-ban ez az igen visszafogott audiovizualitás még sokkal szembetűnőbb, mint egy éve volt (köszönhetően például az Age of Empires 3-nak), így a kiegészítőben még nehezebben fedezzük fel a játék belső szépségeit. A „kép a képben" szisztéma, a hadjárattervezés és az átlátható, könnyen kezelhető erőforráskezelő rendszer a kiegészítőben is fantasztikusan jól működik, csak éppen egyszer már rájuk csodálkoztunk, most legfeljebb az AoE3 után hat felüdülésként (bár inkább az a furcsa, hogy miért nem koppintották le az egészet az Ensemble-s fiúk). A Mad Docnál érzésem szerint a designerek kicsit kifogytak az ötletekből, vagy a harmadik részre tartogatják azokat... A kiegészítő lemez három hadjárattal, négy új néppel és néhány apró technikai újítással nyújt csupán többet az alapjátéknál.

EGYIPTOM, FRANCIAORSZÁG, ÉS EGY KIS PLÁGIUM

Kissé arcátlan húzásnak tűnhet, de az Art of Supremacy gond nélkül lenyúlta az Age 3 pályákon elszórtan megtalálható indiánok, törzsek rendszerét, sőt kicsit tovább is fejlesztette: teljesen beolvaszthatjuk őket birodalmunkba, néhány új lehetőséggel gazdagodva ezáltal. A négy új népcsoport közül kettő a mostanában divatos afrikai vonalat képviseli, ezek kinézete és egységei némiképp üdítően hatnak az alapjáték európai túlsúlya után – bár néhány korszak után eléggé elvesztik egyéniségüket. Egyiptom-rajongó lelkemnek mindenesetre nagyon tetszett kedvenc civilizációm hajnalának bemutatása, bár ezt ellensúlyozta utána a már milliószor felelevenített, halálosan unalmas napóleoni háborúk kora. A maszáj civilizáció közeljövőben játszódó küzdelmei a betolakodók ellen élvezeti faktorban a két korábbi hadjárat között helyezkedik el valahol félúton. A három kampány pályái átlagos színvonalat képviselnek, a pályatervezők tisztességes iparosmunkát végeztek: nagy megkönnyebbülés, hogy a térképek többsége sokkal nagyobb az Age3 térképeinél, és nincs is annyira behatárolva a terjeszkedésünk, fejlődésünk.

A két új többjátékos mód nem hoz szinte semmi újdonságot az amúgy kimagasló multi mókákhoz; a civilizációkészítővel viszont ezúttal saját, személyre szabott népünkkel is hadba vonulhatunk. Összességében az alapjáték kedvelőinek feltétlenül érdemes egy pillantást vetni a kiegészítőre, de komolyabb újdonságra ne számítson senki.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Aki túl tudja tenni magát az Age 3 után már igen csúnyának ható grafikán, továbbra is jól szórakozhat az egyik legösszetettebb birodalomépítős játék kiegészítőjével - bár komoly újításra az alapjáték után ne számítsatok.

GREG5

PRO: Az alapjáték ötletes újításai, a változatos népek és a kiemelkedő multi továbbra is jól működnek

KONTRA: Még mindig csúnya, még mindig nincs kidolgozott történet, kevés újítás.

7.4

ÖSSZEGZÉS: Ronda, de már nem annyira finom. Az AI és a technikai újítások sokat dobnak, de a csúnya, gépigényes grafikát elég nehéz lenyelni.

GÉPIGÉNY: P4 1,6 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, Empire Earth 2 alapjáték

WH40K: WINTER ASSAULT	88%
ROME: BARBARIAN INVASION	88%
AOE2: THE CONQUERORS	86%

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars
DDRII Memory Module
Lifftime Warranty
Élettartam garanciával!
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
aster distributor:
O-RUN COMPUTER
CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.kingmax.hu
www.kingmax.com

Az "onimusha" szó démonharcost jelent a japán nyelvben. A sorozatból eddig 7 millió példány lelt gazdára különféle konzolokon.

info

Reno-válás alatt a japán mítoszok 17284523154971236471 démona írta · NightBagoly

ONIMUSHA 3

fejlesztő > capcom kiadó > ubisoft web > www.onimusha3.co.uk

A Capcom a legnagyobb japán játékkiadó-fejlesztő cégek egyike. 1979 óta vannak a szakmában, és rengeteg igazi klasszikussal örvendeztették meg azóta a konzolos közönséget (a Resident Evil, Mega Man vagy a Street Fighter nevek nekünk PC-seknek is ismerősen kell hogy csengjenek); a PC csak a legutóbbi időkben látszik újra az érdeklődési körükbe kerülni.

Rengeteg legendás sorozat született konzolokra, amelyekről mi, PC-sek nem túl sokat tudhatunk. A minőségi termés igen tekintélyes része származik a Capcomtól, attól a japán kiadó-fejlesztő óriástól, amely gyakorlatilag a videojátékok megszületése óta masszív szeletet vág magának a műfaj tortájából. Számítógépen azonban nem, vagy csak ritkán képviselteti magát, ráadásul a keletkező átiratok minősége zömmel nem üti meg a mércét. Hazudnék, ha azt állítanám, hogy az Onimusha 3 esetében megfordult ez a trend... A PS2-n piszok élvezetes, és hangulatos játék felett alaposan eljárt már az idő, az átirat minősége pedig a tragikus színvonala miatt legendássá vált PC-s Resident Evil részeket idézi...

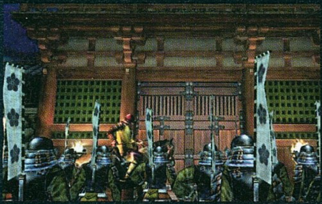
A programot annak idején (2004 tavaszán jelent meg a PS2-es verzió) azzal próbálták meg eladni, hogy szerződtették a Leon a profival világsztárrá vált francia színészt, Jean Renót. Szerepe szerint egy párizsi nyomozót alakít, akinek az élete egyik napról a másikra tragikus fordulatot vesz: stabilnak hitt, modern világát a legendákból és mítoszokból megismert démonok szállják meg, ráadásul hatalmas kalamajkába kerül, hiszen egyik pillanatról a másikra a középkori Japánban találja magát. A sorozatból már megismert Samanosuke Akechi most csupán második számú főszereplő, aki szintén elkerül otthonról: pont oda, ahonnan Jacques (a Reno által alakított főhős) érkezett. Az időutazásos kalamajkát mindkét karakter a maga stílusának megfelelően próbálja megoldani, azonban egy dologban egyeznek: az ellenségük közös.

ÜSD, VÁGD!

Mi is az én problémám az Onimusha 3-al? A történet kellemes, a játékstílus igazi konzolos csihi-puhi, némi kalandelemmel nyakoncsapva – akkor mégis, mi lehet a gond? Első blikkre a grafika az, ami szemet szúr: televízión, messziről, pár esztendővel ezelőtt nézve ez a külcsín még dögös is lehetett, ám azóta évek teltek el. Hosszú-hosszú esztendők, amelyeknek hatását az átiratot készítő csapat meg sem próbálta feledtetni: a játék ronda, mint a bűn. Alacsony poligonszámú karaktermodellek, az animációkban röhejesen darabos és ködös helyszínek, egyszóval nem-hogy a mai, döbbenetes grafika uralta piacon (Oblivion és társai, hogy a hónap sztárjátékát említsem), de a konzolos megjelenésekor sem állta volna meg a helyét PC-n. Hogy mi változott a PS2-es, mára már igencsak öregecske változathoz képest? Semmi az égadta egy világon! Felbontást ugyan lehet állítani, a driverből beerőltetett antialiasing pedig szinte kötelező, mivel a rusnya textúrák kiszélesített változata maga a két lábon járó tragikomédia. Az egyetlen erős pontja a megjelenítésnek a mozgásanimáció, ami már-már művészi szinte emeli a vérgőzös hentelést: hőseink, mintha egy anime-ből léptek volna ki, meg sem roppannak a világító kardok iszonyató súlya alatt, játszi könnyedséggel (és megdöbbentően látványos módon) küldik túlvilágra az ellenséget, akiből (meg lehet nyugodni) akad dögivel. Élőhalottak, sáskaszerű démonok, A gyűrűk urából szökött trollszerű képződmények mind megtalálhatóak a játékban, hogy a beléjük programozott meglehetősen csekélyke (de a nagy tömeg miatt kihívást jelentő) mesterséges intelligenciával megpróbáljanak pontot tenni életünk nem éppen sivár mondatának végére. Ha pedig meguntuk a tömegpusztítást, várnak ránk a főszörnyek, akik nem restek bármit megtenni azért, hogy minél látványosabban péppé verjenek minket.

Bár már belementem, ki kell jelenteni, hogy a játékmenet a mai napig remek kihívást jelenthet a kikapcsolódást kereső embereknek. Özönlenek

Parlez-vous français, monsieur demon? Mon-dom: fran-ci-á-ul! Ehh, inkább agyonverem...



az ellenfelek, pályáról pályára bővülnek az előhívható harci kombinációk, és masszívan árad az egész játékból a kőkemény hangulat. Gyerekeknek azonban – és ezt fontos leszögezni – véletlenül sem ajánlott. Már a nyitóanimációban is literszám fröcsög a vér, főhőseink pedig a világ legtermészetesebb dolgának tekintik a kegyetlen harci mozdulatokat.

Azoknak, akik betöltötték a tizennyolcat, pont ez lehet csábító, az erőszak ugyanis jelen esetünkben (eltérően például a Manhunt- vagy Postal-kaliberű csodáktól) eszköz, nem pedig cél. A játék általa – és a zseniális pályadesigner munkának köszönhetően – felnőttesebb, sötétebb hangulatú és átélhetőbb lett, és a feszültség levezetésére is alkalmas. Azonban már-már tipikusan beleesik abba a hibába, hogy hiába a hangulatos csatajelenetek, az ötletes helyszínek, a nagyüzemi aprítás hamar unalmassá válik, így az Onimusha 3 nem feltétlenül az a program, aminek az ember nekifekszik, és egy éjszaka alatt végigviszi – még akkor sem, ha a játékidő amúgy maximum erre lenne elegendő.

info

A Capcom az Onimusha után is folytatja a PC-s invázót – reméljük, a Devil May Cry 3 és a Resident Evil 4 színvonalasabb portoláson esik majd át...

HOL PORT, HOL NEM PORT

Most pedig jöjjön a tömény feketeleves! A Capcom az átirattal sajnos alaposan mellényúlt. Ki ne emlékezne a cég korábbi PC-s buktáira – kérdezném, de tudom, hogy zömmel zavart tekinteteket kapnék rá... A kiadó ugyan sír, hogy nem éri meg PC-re fejleszteni, ugyanakkor olyan tragikus minőséget kapunk tőle, amilyen szinten valóban nem kellene ezt megpróbálni... Az, hogy a grafikához nem nyúltak hozzá, már-már tradíció (sőt ahhoz képest, hogy a Konaminak a Metal Gear Solidot sikerült PC-re rondábbra varázsolniuk, mint Playstationon volt, még örülhetünk is), de ennyire összecsapott munkát azt hiszem, még tőlük sem szoktunk meg. Elsőképp az irányításról emlékeznék meg: háklisabb Windows alól akár el is lehet felejteni a dolgot. A játékos nyom vagy öt billentyűt egyszerre, az operációs rendszer vijjog, mint akit nyúznak, az egerünk pedig a sarokban porosodik, mert szerepe ez alkalommal semmi sincs, még a menüben sem használhatjuk. A játék alapjáraton egy, a felbontásnak megfelelő méretű ablakban indul el, amelynél vagy működik a teljes képernyős megjelenítést eredményező Alt+Enter varázslat, vagy nem – ez a program pillanatnyi alaphangulatától függ. Ha a mágia csődöt mond, jöhet a restart, mert az aktuális rendszerben már nem is fogod tudni átimádkozni teljes képernyőre holmi ki-belépéssel; ablakban viszont a játék nem túl élvezetes. Összhatásában csodásan igénytelen szintet kapunk, ami olyannyira zavarja a játékélményt, hogy ez egymagában távol tarthatja a játékos tömegeket az Onimusha 3 megismerésétől.

Mindent egybevetve a játék egyetlen kvalitásából nem tudott veszíteni az elmúlt évek alatt: még mindig pokoli szórakoztató. Egy jó kontrollerrel (és sok szerencsével, hátha támogatja a miénket) kellemes perceket szerezhet azoknak, akik át tudnak lépni az idejétmúlt és irritálóan igénytelen kivitelezésen...

Jean Reno: angolul soha!

Egyik kedvenc színészünk, Jean Reno nem aprózta el első interaktív szereplését: emberünk egyetlen nyelven volt hajlandó szinkronizálni a konzolos sikerszéria harmadik fejezetét, méghozzá a saját anyanyelvén. A kissé meghökkent kiadó, alig tudta leplezni döbbenetét, de frappánsan megoldották a dolgot: a játékban Jacques franciául Jean Reno hangján beszél, míg az angol betéteket Paul Mercier mondja fel. Rá is nyomja bélyegét a hangulatra a fura megoldás, a karakteres, öblös hangot az angol részekben még digitális rásegítéssel sem sikerült tökéletesen eltalálni.

pc guru

GRAFIKA	03	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Hangulat és játékélmény terén még ma is működik az Onimusha-recept, de egy akciójáték esetében rossz előjel, ha annyira csúf a grafika, és elbaltázott az irányítás, mint itt...

PRO:
Masszív hangulat, és Jean Reno!

KONTRA:
Ocsmány grafika, gyenge irányítás, nehéz konfigurálás

5.6

ÖSSZEGZÉS:
Ez egy remek játék – lett volna pár évvel ezelőtt. Hangulat az van, csak győzzük meglátni a grafika alatt...

GÉPIGÉNY:
P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD, 64 MB VRAM

KNIGHTS OF THE TEMPLE	85%
ENCLAVE	89%
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	65%

Árulás és terrorizmus minden szinten

ACT OF WAR: HIGH TREASON

írta · Flatline

fejlesztő > eugene systems kiadó > atari web > www.atari.com/actofwar

Az Eugene Systems francia csapata a tavalyi hi-tech háborús RTS Act of Warral robbant be a köztudatba; azelőtt csak egy felejthető gladiátoros stratégiai játéka volt a 2000-ben alakult stúdiónak. Külön érdekesség, hogy a derék gall cég valószínűleg a világ egyetlen játékfejlesztője saját weboldal nélkül...

Az Act of War anno mérsékelt sikert aratott, így talán nem véletlen hogy a kiegészítő lemezzel nem siettek különösebben a fejlesztők. Szegény Atarira mostanság felettébb rájár a rúd, és ezen a High Treason kiegészítő sem változtat sokat: noha grafikailag felhúzták egy kicsit a motort, ennek kemény ára van a gépigényben, az a pár plusz egység pedig szintén nem olyan egetverő, mint amilyen lehetőségek rejlenének az Act of Warban.

AGRESSZÍV TERROR

A kiegészítő egyetlen új kampányt ad, az is körülbelül fele olyan hosszú, mint az alapjátékban megszokhattuk. Azok az előnyök, melyek másfél évvel ezelőtt megvoltak és helytálltak, továbbra is jelen vannak: az alternatív erőforrások, a pörgős játékmenet és a nagyszerű multiplayer mód.

A kampány azonban nemcsak rövid, de videobejátszásokkal sokkal kevésbé dúsított, mint várnánk, és a játékmechanikában is minimálisak a változtatások. A designerek annyira próbáltak hi-tech élményt adni a kezelőfelülettel és a kis ablakokban megjelenő videókkal, hogy kissé átestek a ló túloldalára. Mindig, mindenhonnan őrjítő mennyiségű terrorista özönlik a játékosra, közben sűrűn váltogatunk a dialógusos történetvezetésre, és ez már tényleg zavaróan hat, elvonja a figyelmet arról, amiről szólnia kéne egy RTS-nek: a csapatok irányításáról. Igaz ez akkor is, ha az Act of War egyik legnagyobb vonzereje éppen ez a körítés volt a maga idején...

Az egységek körül a vízi haderő megjelenése a legfontosabb újdonság – bár első körben az volt az érzésem, hogy csupán azért rakták bele, mert a C&C Generalsban nem volt irányítható vízi flotta (irányítható), ezért itt feltétlen kell lennie. A kő-papír-olló elv jól működik többjátékos módban a tengeralattjárókra és anyahajókra, bár a Konzorcium láthatatlan hajója picit durvának tűnik a többiekéhez képest. További újdonság a zsoldosok bevezetése, akik bármikor bárhova ledobhatóak, drágák, plusz folyamatosan fizetni kell értük, míg nekünk dolgoznak. Képzeljétek el őket úgy, mint a Generals Black Lotus egységét, csak éppen sokkal rugalmasabban használhatók és erősebbek. A pár új egységen és a grafikai tupírozáson felül azonban semmi más érdekességgel nem szolgál a kiegészítő – ez óriási fekete pont a készítőknek.

A felhúzott grafika ára meglehetősen magas: brutális vasra van szükség a maximális grafikai részletesség megjelenítéséhez. Középkategóriás gépen jó, ha közepes beállításokon élvezhető sebességgel fut a játék, újgenerációs videokártyára és legalább 3 GHz-es processzorra van szükség ahhoz, hogy mindent úgy élvezhessetek, mint ahogy megálmodták a fejlesztők. A Hight Treason tehát alulteljesít, de így is a modern hadviselés egyetlen valamirevaló RTS-képviselője mostanság.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Ha kicsit jobban szem előtt tartják a többjátékos mód kiegyensúlyozását és több új egységgel kápráztatják el a játékosokat, sokkal hosszabb távon lenne élvezhető, mint egy harmatos kampány erejéig...

PRO:
- Szebb grafika
- Ami az alapjátékban jó volt, most is az

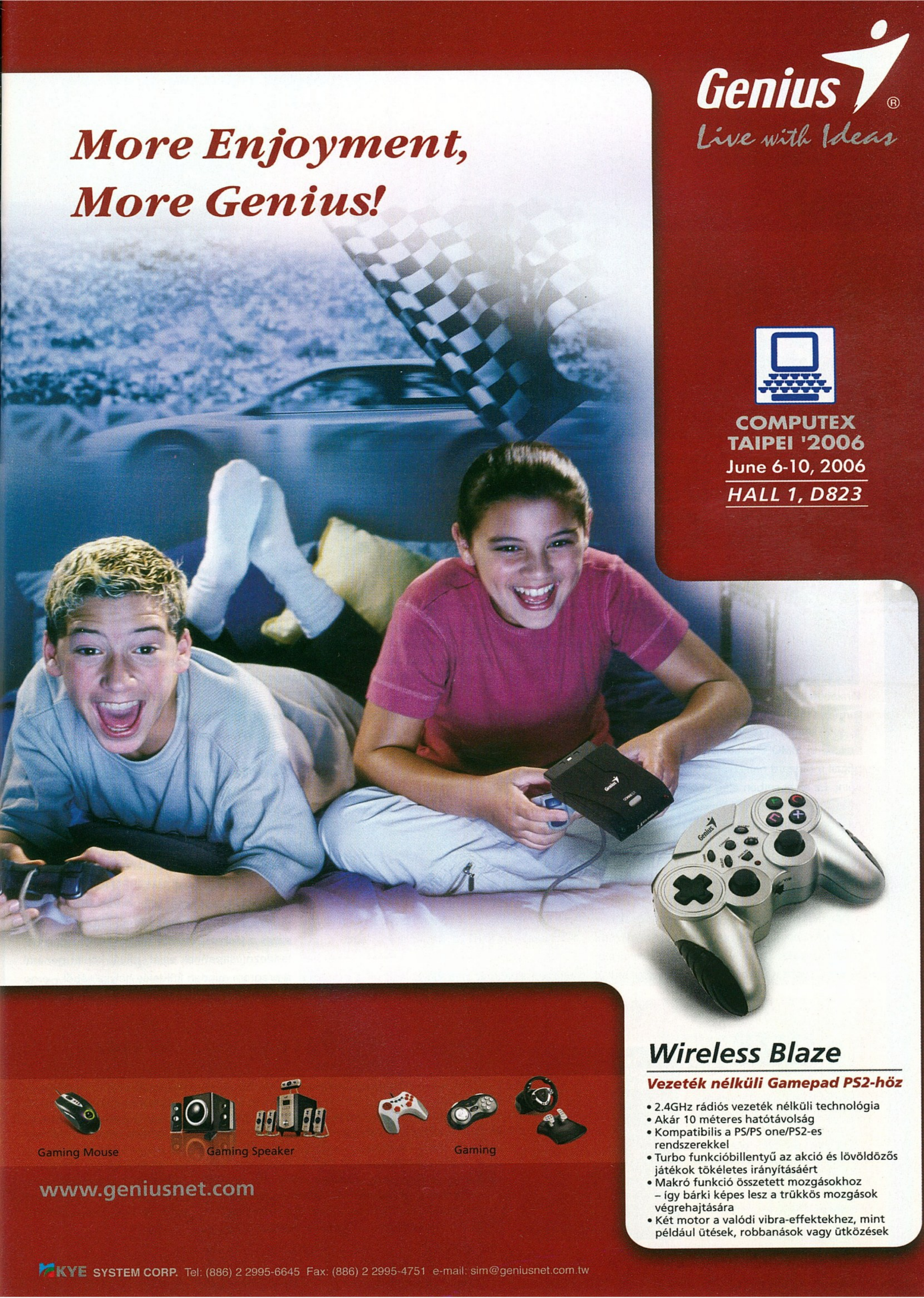
KONTRA:
- Nagyon kevés újítás

6.8

ÖSSZEGZÉS:
Akinek tetszett az alapjáték, ebben sem fog csalódni, noha jóval többet vártunk azok alapján, amit első körben letettek az asztalra a fejlesztők.

GÉPIGÉNY:
P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 6 GB HDD, Act of War alapjáték

ACT OF WAR	86%
C&C GENERALS	90%
C&C GENERALS ZERO HOUR	86%



Genius®
Live with Ideas
More Enjoyment,
More Genius!
COMPUTEX
TAIPEI '2006
June 6-10, 2006
HALL 1, D823
Wireless Blaze
Vezeték nélküli Gamepad PS2-höz
• 2.4GHz rádiós vezeték nélküli technológia
• Akár 10 méteres hatótávolság
• Kompatibilis a PS/PS one/PS2-es rendszerekkel
• Turbo funkcióbillentyű az akció és lövöldözős játékok tökéletes irányításáért
• Makró funkció összetett mozgásokhoz – így bárki képes lesz a trükkös mozgások végrehajtására
• Két motor a valódi vibra-effektekhez, mint például ütések, robbanások vagy ütközések
Gaming Mouse
Gaming Speaker
Gaming
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

Hm, ha az altfelére vittem a célkeresztet, az már szexuális zaklatás? Akkor kinyírom, mielőtt beperelne...

Újra szól a húszoldalú! írta · Hancu

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

fejlesztő > turbine kiadó > atari web > www.ddo-europe.com

A '94-ben alapított, Boston egyik külvárosában dolgozó Turbine talán a legnagyobb MMORPG-tapasztalattal rendelkező játékfejlesztő a világon. Első játékuk, az Asheron's Call 120 ezer előfizetőjével '99-től három évig stabil harmadik volt az online RPG-k piacán (az Ultima Online és az EverQuest mögött). A folytatás már csak 50 ezer játékost tudott szerezni, most pedig példátlan módon két játékot futtat a csapat párhuzamosan: a D&D Online-t, és az idén karácsonyra tervezett megjelenésű Lord of the Rings Online-t.

Bő 1300 játékórányi World of Warcraft után az ember akaratlanul is hajlamos minden új MMORPG erényeit, újításait, hiányosságait a Blizzard nehézsúlyú bajnokához méricskélni. Ez alapesetben elég kellemetlen lenne, hiszen mégiscsak illene objektivitásra törekedni – azonban az online RPG-k világának sajátosságai miatt most éppen kapóra jön a dolog. A WoW ugyanis olyan szinten tarolta le ezt a piacot, hogy nemcsak a játékosok, de maguk a kiadók-fejlesztők is folyton a Blizzard-úthengeréhez méregetik a maguk portékáját. Ez logikus is, hiszen csak úgy reménykedhetnek sikerben, ha sikerül a WoW-tól gyökeresen eltérőt, vagy – legalább bizonyos elemeiben – vonzóbbat alkotniuk, amellyel sikerül új játékosokat is megfogni, és Azeroth földjéről is minél többet átcsábítani. A D&D Online jó eséllyel indult erre a küldetésre: a világ legnagyobb múltú, és máig legnépszerűbb szerepjátékának külsőségeivel, szabályrendszerével, valamint online RPG-től szokatlan akcióközpontúsággal, a játékos reflexeire, ügyességére támaszkodással keltette fel a nép érdeklődését.

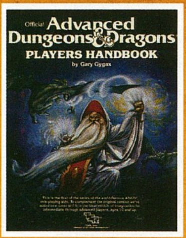
STORMREACH, A VILÁG KÖZEPE

A játék természetesen a legújabb kiadású D&D-ből kölcsönzi a szabályrendszert, a fajokat, a kasztokat – ez jó hír az eredeti szerepjáték ismerőinek, de kissé megnehezíti azoknak a dolgát, aki még életükben nem láttak húszoldalú dobókockát (Sasa legalábbis elég rémült képet vágott a karaktergeneráló képernyő előtt...).

Kalandjaink a legújabb D&D világ, Eberron földjén játszódnak (aki csak PC-n foglalkozik a D&D-vel, a Dragonshardból ismerheti), az egyik központi városban, Stormreachben, és annak környékén. Míg a városban hemzsegnek a játékosok, ahogy kitesszük a lábunkat a falakon túlra, szembesülünk az MMORPG-kben mostanában dívó instance-mánia legextrémebb képviselőjével. Stormreach-en kívül az összes helyszín ezzel a technikával van megoldva: minden kalandozó(csapat)nak saját, privát kópiát generál a program minden küldetés helyszínéből – ergo

1974

Gary Gygax és Dave Arneson elkészíti a világ első szerepjátékát, a Dungeons & Dragonst, majd három év múlva az Advanced jelzővel ellátott új verziót. Az újszerű társasjáték először egyetemi körökben terjed el, aztán meghódítja Amerikát, végül az egész világot.



1976

Megjelenik a D&D hivatalos magazinja, a Dragon, ami rövid idő alatt hatalmas népszerűséget ér el világszerte (egy időben magyarul is megjelent!). A diadalmenet a mai napig tart, bár a lap már ezer más dologgal is foglalkozik a D&D mellett.

1984

Margaret Weis és Tracy Hickman regénye, az Őszi alkony sárkányai a legnagyobb könyvsiker fantasy vonalon A gyűrűk ura óta. A D&D Dragonlance nevű világát bemutatni hivatott Sárkánydárda krónikák trilógiával megszületik a szerepjáték-regény műfaja.

1988

Megjelenik a Pool of Radiance, az első hivatalos D&D licenccel rendelkező számítógépes szerepjáték (a siker elsöprő, a fejlesztő SSI évekig szállítja futószalagon az egyre gyengébb folytatásokat), valamint az alapjáték átdolgozott, második kiadása, ami végre elér hazánkba is.

A terepszínű csatabárd +10-et ad az "ízléstelenség" skillemhez, és egész jól is sebez...

info
A játék szinkronhangjai között szerepel Gary Gygax és Dave Arneson, az eredeti D&D két alkotója is.

teljesen esélytelen, hogy a csapattagjainkon kívül más játékosokkal összefussunk. Emiatt nincs is igazán MMORPG-érzése a játéknak, jobban emlékeztet arra, mintha Neverwinter Nights modulokat játszanánk kooperatívban a haverokkal.

Maguk a küldetések és helyszíneik jól össze vannak rakva, egy pillanatig sem unatkozunk: szörnyeket vágunk hűvös halomba, csapdákat kerülünk ki (jó esetben...), kincseket lelünk, logikai feladványokat oldunk meg, besöpörjük a jutalmat, és már megyünk is a következő labirintust feltérképezni.

Az egyes karakterkasztok jól kiegyensúlyozottnak tűnnek (bár valami miatt egyelőre elképesztő mennyiségű harcost és lovagot látni, mágiahasználót pedig csak elvétve), mindegyiknek van valami képessége, ami miatt nélkülözhetetlen egy optimális csapatban, és kellemesen változatos velük a játék. Két karakteremmel, a barbár Parkinsonnal, és a mágus Alzheimerrel egészen más hangulatot, élményt adtak a kalandok (azért viszont fekete pont jár a fejlesztőnek, hogy enged ilyen hülye nevű karaktereket indítani). A kezelőfelület egyelőre kicsit döcögős, a térkép túl kicsi, a tárgylisták előhozása érthetetlen módon nem egy kattintás, hanem hosszabb menü-kotorászást igényel – de ezek a hibák valószínűleg orvosolva lesznek, mire ezek a sorok kijönnek a nyomdából...

AMI VAN

Érdekes húzás a játék akcióközpontúra hangolása. Ezúttal nem(csak) a karakterünk statisztikáin múlik, hogy egy méretes sallert, vagy akár egy tűzgolyó varázslatot mennyire tudott hárítani, hanem azon, hogy időben nyomtuk-e le (illetve egyáltalán lenyomtuk-e..) a blokkolás vagy ugrás gombját. Hogy ez az újítás áldás vagy átok, személyes ízlés kérdése, mindenesetre az biztos, hogy sokkal pergősebbek, izgalmasabbak lesznek tőle a harcok. Nekem speciel ez a hozzáállás nem jött be (ha a reflexeimet akarom tornáztatni, inkább Tomb Raiderezek, egy MMORPG-től más élményt várok), de el tudom fogadni, ha más eszelős piromán módjára gyújtogatja az örömtüzeket.

Szintén érdekes újítás, hogy az úton-útfélen leölt szörnyekért az égvilágon semmilyen tapasztalati pont nem jár, azt kizárólag küldetések végrehajtásáért kapunk (azokért sem a végtelenségig: az újra és újra kipucolt labirintusokért egyre kevesebb XP jár). Ez a remek megoldás a „grindelés" ellen lett kitalálva, és valóban: itt aztán nem lehet letáborozni a tengerparton és addig mészárolni az ártatlan tekintetű fókabébiket, míg el nem érjük a szintkorlátot. A D&D Online-ban ez egyébként mindössze 10 – de minden szinten belül van négy rang, amiket elérve „enhancementeket" kapunk, amelyek valamely már meglevő képességünket erősítik (új képességekre csak „rendes" szintlépéskor tehetünk szert). Jó ötlet, hogy az egyes küldetéseknél magunk választhatunk nehézségi fokot – természetesen a sikerért járó jutalom is ennek függvényében változik.

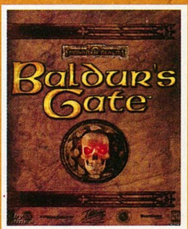
Gaben drága, ez a kép nem szerepelt már az előző oldalon is...?

1990

R.A. Salvatore tollából megszületik minden idők egyik legnépszerűbb fantasy regényhőse, Drizzt Do'Urden, a sötét elf. E sorok írója az Otthon című regény olvasásával tölti a villamosságtan szigorlat előtti éjszakát, majd egy hét múlva magabiztosan átmegy a pótvizsgán.

1997

A D&D népszerűsége rohamosan csökken, a játékot kiadó TSR céget a csőd szélén felvásárolja a Magic kártyajátékkal befutott Wizards of the Coast, akik elkészítik a játék harmadik kiadását, és egy rémisztően rossz filmmel a mozikat is betámadják D&D-vel.



1998

A Baldur's Gate, majd a zseniális Planescape Torment elhozza a számítógépes D&D játékok reneszánszát. A játékot fejlesztő kanadai BioWare-ből rövid úton élő legenda válik.

2006

A D&D Online-nal rajongók millióinak álma válik valóra: a papír-dobókocka alapú szerepjáték az interneten születik újjá.

Nem egészen látom át, ki kivel van, és még XP-t sem kapok értük... inkább le se vágom őket...

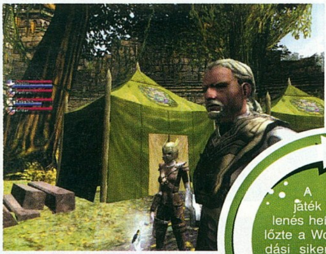
AMI NINCS

Nem túl fair egy induló online RPG-nek olyan hiányosságokat felróni, amelyeken esetenként a konkurensek is csak hosszú évek és több kiegészítő csiszolgatása-foltozgatása árán léptek túl; de ettől a tény még tény marad: a D&D Online-ból sok olyan dolog hiányzik, ami már régóta szériatartozék egy MMORPG-ben. Nincs például PvP, azaz játékos-játékos elleni harc. Nincsen játékosok irányította gazdaság és kereskedelem (emiatt a pénznek alig van szerepe és értéke), nincsen „kraftolás", azaz nem tudunk új tárgyakat készíteni, fegyvereket-páncélokat kovácsolni, varázsitalokat kotyvasztani. Mivel a játéktér a fővárosból és instance-okból áll, gyakorlatilag nincs felfedezni, bebarangolni való világ; s végül nincs olyan küldetés, feladat, vagy bármi, amit szólóban meg tudnánk oldani. Ha nincs csapatunk – lehetőleg optimális összetételű – eláshatjuk magunkat (ehhez azért hozzátartozik, hogy igen kulturált felületen kereshetünk magunknak társakat a kalandozáshoz). Egyelőre akadozik a magas szintű karakterek kiszolgálása is: kevés számukra a kihívás, így sokan fanyalodnak arra, hogy a 10. szint elérése után új karaktert kezdjenek, aztán megint újat, és megint újat...

Persze lehet azt mondani, hogy mindez a D&D-hűség része, hiszen az eredeti szerepjáték sem arról szólt jellemzően, hogy a játékosok egyedül kóborolnak, egymást ütik, az aukciósházban brókerkednek és varázskardokat kalapálnak naphosszat. Ettől függetlenül nem szerencsés, ha egy játék ennyire csak egyfelé koncentrál...

KALANDOK ÉS SÁRKÁNYOK

A kivitelezéssel nincs semmi gond: a grafika (főleg a karaktermodellek), a hangok teljesen rendben vannak (különösen hangulatos, ahogy a kalandjainkat a „játékmester" kommentálja); programhibák, lag, kiegyensúlyozatlanságok ugyan akadnak, de hétről hétre javul a helyzet, a Turbine-os fiúk-lányok szemlátomást nem lazsálnak. Annyira nem, hogy máris bejelentették az ingyenes mini-kiegészítők első darabját (1-2 havonta lesznek ilyenek; ezzel a játék egyfajta fordított Guild Wars modellt követ: havidíjas alapjáték, és ingyenes kiegészítők), a májusban érkező Dragon's Vaultot, amiben a dungeon-dragon arány kissé felborul: előbbiből 15 lesz benne, utóbbiból csak egy, de az nagy, vörös és tüzet fúj.



info

A játék a megjelenés hetében megelőzte a WoW-ot az eladási sikerlistákon, később visszaesett, de máig a top10 büszke tagja.

Az eredeti Neverwinter

Ha azt mondom, Neverwinter Nights, a száz játékosból száz a BioWare monumentális, és mára nagyjából négymilliárd moddal és kalandmodullal büszkélkedő RPG-jére gondol – pedig a kilencvenes években létezett egy másik Neverwinter Nights is, ami a D&D Online egyenes ági ősének tekinthető (és mellékesen minden MMORPG nagypapájának). A kizárólag az America Online internetszolgáltató előfizetői által elérhető játék '91-től '97-ig futott, az AD&D második kiadású szabályrendszerére épült, és a Pool of Radiance grafikus motorját használta. A szerverek eleinte 50 játékost bírtak el, később ezt egészen 500-ig sikerült feltornászni – mindez a csigalassú, 300 bit/sec (!) sebességű modemek korában valóságos technikai csoda volt, a játékosok boldogan fizették érte a játékóránkénti hat dolláros (!!!) előfizetési díjat...

Ha szereted a D&D-t, vagy nosztalgiával gondolsz a szerepjátékos múltad vérpistikés időszakára, amikor a haverokkal tonnaszám vágtátok a szörnyeket a legvadabb „dungeon"-ök mélyén, a Stormreach remek alkalmat nyújt arra, hogy ezt az élményt egy jó társasággal újra átéld. Ha nem, akkor – bár jó játék a D&D Online – minden valószínűség szerint találsz magadnak jobbat is az MMORPG-felhozatalban.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A Stormreach a három-négy évvel ezelőtti MMORPG-piacon bankot robbanthatott volna, de ma már annyira erősek a konkurensek, és magasak az elvárások, hogy a D&D márkanév vonzerejében jobban bízhatnak a készítők, mint a játék minőségében...

HANCU

PRO: A hagyományos D&D partik hangulatának remek átemelése, újszerű, akciódús játékmenet

KONTRA: Rengeteg dolog hiányzik belőle, ami ma egy MMORPG-ben már alapnak számít...

8.0

ÖSSZEGZÉS: D&D-veteránoknak kötelező, de a WoW-ba, vagy Guild Warsba belebutult sorstársainknak is megér egy próbát.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 4.2 GB HDD, internet-kapcsolat

WORLD OF WARCRAFT	98%
GUILD WARS	91%
EVERQUEST 2	77%

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

ARMIES OF EXIGO Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

COMMAND CONQUER GENERALS Classic

BLACK & WHITE Classic

TIBERIAN SUN Classic

HARRY POTTER KVIDDICS VILÁGKUPA Classic

PCGURU: 1 846 x 6 = 11 076 Ft
EA játék: + 3 990 Ft

Összesen: 15 066 Ft
Most csak: 9 966 Ft
Megtakarítás: 5 100 Ft
(9 966 - 3 990)/6 = 996 Ft/lapszám

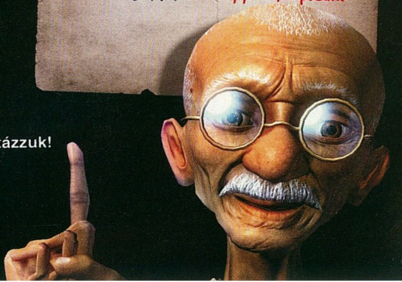
Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

További információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A május 3-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/6-os lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

www.pcguru.hu



LA RUSH

fejlesztő > midway newcastle kiadó > midway
web > www.larushgame.com

írta · Duncan

A Midway newcastle-i stúdiója 2005 előtt Pitbull Syndicate néven volt ismeretes, és a Test Drive sorozatból készítették vagy hat – nem túl nagy sikerű – epizódot. A Midway-felvásárlás óta az L.A. Rush az első játékuk; a következő Vin Diesel új filmjének, a Wheelmannek feldolgozása lesz.

Bizonyára kevés olyan konzoljátékos akad a világon, aki számára ismeretlen a Midway egykor nagy népszerűségnek örvendett, bár mára kissé megkopott fényű Rush sorozata: a játéktermektől a Gameboyig szinte minden platformot bebarangoltak epizódjai, a PC-s verzió azonban mindeddig váratott magára. A mostani rész persze nem csak emiatt ígérkezett pikánsnak. 14 autómárka 50-nél is több modellje kapott helyet benne, a helyszín is változott: immár nem San Francisco, hanem Los Angeles végtelenbe nyúló utcáin kell megdolgoznunk az aszfaltot. Emellett az MTV népszerű Pimp my Ride című show-jának licencét is megvásárolták hozzá, ami azzal kecsegtetett, hogy valami Need for Speedre hajazó, színvonalas tuning-rendszert kapunk. Ehelyett csak a tévéműsor néhány szereplőjét kaptuk, sok egyebet nem…

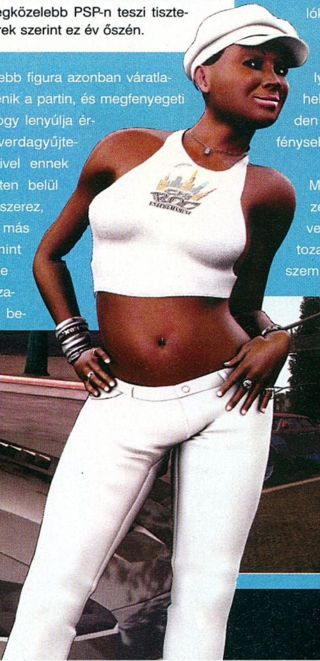
Hoppá, na készítsünk be gyorsan még pár húszezrest a jogsiba...

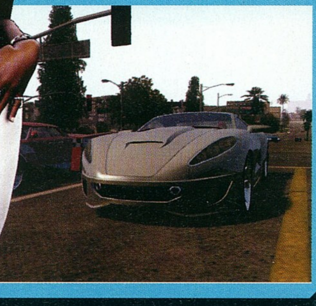
A történet nem hatol irodalmi mélységekbe: Trikz, a népszerű utcai autóversenyző, aki komikus frizurája mellett impozáns autóparkjáról is nevezetes, szolid bulit rendez ganxsta barátainak és barátnőinek. Egy Lidel nevű, még főhősünknél is ellenszenvesebb figura azonban váratlanul megjelenik a partin, és megfenyegeti őt azzal, hogy lenyúlja értékes verdagyűjteményét. Mivel ennek néhány héten belül érvényt is szerez, nem marad más hátra, mint Trikz bőrébe bújva visszaszerezni a becsületünket, és persze az értékes négykerekűeket. Mindezt kalandfilmbe illő körülmények között tesszük meg: Los Angeles hatalmas kerületeiben kell illegális autóversenyeken részt vennünk, hogy az így kapott dellából felspécizhessük a járgányunkat, és még magasabb díjazású viadalokra nevezhessünk be. Az autókat nem megvásároljuk, hanem – a játék történetébe beágyazva – időközönként visszalopkodhatjuk azokat Lideltől. A várost járva végrehajthatunk még „stunt" küldetéseket (ahol meghökkentően rövid időlimittel kell színes pamacsokat gyűjtögetnünk), vagy megpróbálkozhatunk az érfalrepesztően nehéz „enduro race"-ekkel. Utóbbiakra jellemző, hogy inkább az idegeinket teszi próbára, mintsem állóképességünket: a miénknél nyolc kategóriával ütősebb járgányok ellen mérkőzünk, elmondhatatlanul hosszú pályákon, ahol versenyenként negyven helyen tévesztjük el az útvonalat, és minden hiba után mérföldeket vernek ránk a fénysebességgel közlekedő riválisok.

Rush történelem

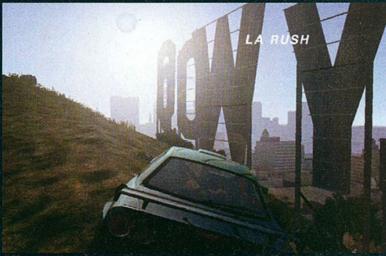
A Rush sorozat első része 1997-ben, a játéktermekben debütált San Francisco Rush: Extreme Racing néven, ugyanannak a Midwaynek a gondozásában, amely a folytatásokat a mai napig készíti és kiadja. Az LA Rush megjelenése előtt vagy öt évig jegelték a projektet, bizonyára a 2000-es San Francisco Rush 2049 mérsékelt sikere okán. A sorozat legközelebb PSP-n teszi tiszteletét, a hírek szerint ez év őszén.

Méltányolandó, hogy a Midway igyekezett lépést tartani a korral, és legalább a versenytípusokban produkált némi változatosságot, ha már a játék minden más szempontból gyengécske… Az LA Rush





Fálre az útból, mazsola! Nem látod, hogy az én autómat az MTV-ben pimpolták sárgára?!



legnagyobb csalódását mégis az autótuningolás rendszere okozza, lévén, hogy nincs. Bár a Pimp my Ride-os fiúk maguk is szerepelnek a játékban, és a logót is a képünk elé tolják számtalanszor, az autó fejlesztgetése kimerül abban, hogy begurulunk a garázsba, majd kigurulunk onnan a „megpimpolt" autóval. Remek. Semmiféle manuális állítgatásra nincs lehetőség, mi magunk nulla alkatrészt választhatunk ki, tehát egyáltalán nem tudunk belenyúlni az autónk külsejébe, belsejébe. Bár csinosabb a verda a műtét után, ez tény.

info

Egy Pimp my Ride epizódban átlagosan 4 millió forint értékű extrát építenek be egy „felpimpolt" autóba a West Coast Customs legényei.

TRIXIKÉM, SZÉP LETTÉL?

Noha a járművek aránylag szépek, a játék grafikailag mégis elmaradott. A környezet hangulatos, az utca forgalmas, és tömve van gyalogosokkal, de az épületek kifejezetten csúnyák, az utak pedig gyakran textúrahibásak lesznek a rájuk vetülő napfénytől. Az irányítással nincs probléma, ám a kocsik mozgása hagy némi kívánnivalót maga után. Az első pillanatban az embernek olyan érzése támad, mintha távirányítós kisautót próbálna az úton tartani; az egésznek semmi köze nincs az autózás valódi élményéhez. Megszokható, de nem kellemes. A forgalomban borzalmasan ostobán működik a mesterséges intelligencia. A buszok sokszor elakadnak a kereszteződésekben, az autósok pedig nem is próbálnak megállni, ha behajtunk eléjük.

Az odafigyelés hiányáról tanúskodó részlet a járművünk törése. A szétzúzott motorháztető semmiféle hatással nincs az autó teljesítményére, a javítás opciója nem is szerepel az LA Rush-ban. Viszont minden frontális ütközéskor szemvillanás alatt újraterem a járgány, tehát célszerű éles kanyarban minél nagyobb sebességgel nekirohanni egy szembejövőnek, és már száguldhatunk is tovább a megfelelő irányba... A versenyútvonalak megszerkesztése elképesztően esetlen. Mivel mindig a checkpoint elérésekor derül ki, merre kell folytatnunk az utat, általában úgy kell behajtanunk a kanyarokba, hogy még nem tudjuk, merre kell majd tovahaladni onnan. Minden verseny közben, 150-es tempónál különösen izgalmas...

Hallójárataink sem fogják megköszönni, ha sokat toljuk az LA Rush-t. Hangeffektekbena Speed King nevű C64-es opusz gyalázatos vereséget mérne a játékra, autónk motorja pedig alulmarad egy közepes minőségű távol-keleti hajszárítóval szemben. A zenék között akad egy-egy kellemes darab, de kész röhej, hogy a számok fél perc szünetekkel indulnak el, és pattognak, mint a kukorica olajon.

LA CRUSH

Az intróban szereplő hölgyeken, és a látványos karambolokon túl gyakorlatilag semmi sincs a játékban, amivel elégedettek lehetnénk... Azt nyilván senki nem várta, hogy súlyos realizmusra törekszenek majd (a játék hagyományai sem kívánnák ezt), de mégiscsak mókás, hogy a nitrófeltöltőt a verseny során hatalmas piros érmék formájában kell az útról felszednünk, vagy hogy rendőrautók esetenként az égből pottyannak elénk az aszfaltra. Ehhez csak adalék, hogy a játék mindössze kétféle játékmódot kínál. A fentebb vázolt történet a sztori módhoz kapcsolódik, ezen kívül Quick Race-t játszhatunk, választható napszakban, tetszőleges pályán. Azt a lehetőséget pedig már maga a Midway is elvetette, hogy egynél több ember is leülhet az LA Rush mellé, mivel multiplayernek nyoma sincs.

Ejtsünk szót a pozitívumokról, lévén olyan is akad! A játék nagyobb felbontásban is korrekt sebességet produkál, bár ez elvárható azokkal a mulatságos textúrákkal, amiket például az épületeken láthatunk. A színesítés gyanánt bepréselt extrák szintén érdekesek: a cég egyéb játékainak előzetesei mellett megcsodálhatunk olyan érdekfeszítő dolgokat, mint a betétdalokat szerző ismeretlen amerikai bandák videói, vagy a sztori módban egyszer már végignézett átvezető képsorok.

Tagadhatatlanul dob az élményen, hogy hatalmas tereket barangolhatunk be, és – a fő küldetéseket leszámítva – a versenyek jórészt opcionálisak, vagyis nem kell mindent végigszenvednünk ahhoz, hogy haladni tudjunk a történetben. Viszonylag változatos autóparkot is kínál az LA Rush (főleg amerikai gépekkel randalírozhatunk), de az összképen ez nem sokat javít. Maradandó legfeljebb akkor lesz a program, ha megnyeri a most általam kihirdetésre kerülő versenyt a Játékvilág Legtirpákabb Főhőse címért – ezzel viszont még év végéig várnia kell...

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A Midway hatalmas lehetőséget szalasztott el azzal, hogy nem dolgozta ki rendesen az autók tuningolását. Így a Pimp my Ride csak reklámszöveg maradt, és az égvilágon semmit nem ad hozzá a játékélményhez...

PRO: Hatalmas bejárható terület, '67-es Camaro

KONTRA: Idejétmúlt grafika, monoton versenyek, az egyéni tuninglehetőségek hiánya

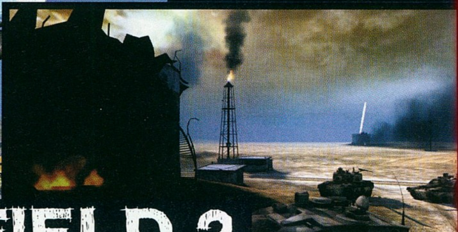
6.8

ÖSSZEGZÉS: Nem hiszem, hogy a játék komoly versenytársa lehet a hasonló stílusú nagyágyúknak - de a fanatikusoknak azért egy próbát megér.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

NFS UNDERGROUND	91%
NFS UNDERGROUND 2	92%
MIDNIGHT CLUB 2	84%

Bemutatkozik az Európai Unió egyesített hadereje



PC GURU VIDEO a DVD-n!

BATTLEFIELD 2 EURO FORCE

írta · Chris

fejlesztő > digital illusions kiadó > electronic arts web > www.eagames.hu

A svéd Digital Illusions a '80-as években hobbi-demókkal, a '90-esekben pedig flipper- és autóverseny-játékokkal foglalkozott. Aztán 2002-ben jött a Battlefield 1942, amivel forradalmat robbantottak ki a multiplayer FPS-ek között - a többi pedig, ahogy mondani szokás, már történelem...

A népszerűség kihasználásának bevált módja a játékvilágban a folytatások és kiegészítők megjelentetése. Az Electronic Arts most újítani próbál, és létrehozta a Booster Pack kifejezést. Egy Booster Pack közel annyi újítást hoz az alapjátékba, mint egy kiegészítő lemez, viszont alacsony áron juthatunk hozzá – de nélkülöznünk kell a dobozt és az adathordozót, ugyanis csak az internetről tölthetjük le. Az Euro Force című első Battlefield 2 Booster Pack 350 megás csomagja mindössze 10 euró digitális tranzakciója után kezd el száguldani számítógépünk felé.

A három új pálya közül az első a Taraba Querry, ahol az Euro Force a MEC ellen vonul hadba. A terület hatalmas, rengeteg páncélos áll rendelkezésünkre, melyekben sosem fogjunk magunkat biztonságban érezni a folyamatos légi csapások miatt. A pályán kifejezetten a járműveké a főszerep, bár a kopár hegyoldalakon páratlan ügyességgel képesek megbújni a mesterlövészek, akik ügyesen levadászhatják a saját zászlajuknál magukat biztonságban érző játékosokat. A második térkép Operation Smoke Screen néven található a szerverkeresőben, és nagyon hasonlít az előbb említett hadszíntérre. Hatalmas nyílt terep, ahol a legtöbb időnket ugyancsak járművek kormányai mögött fogjuk eltölteni. Végezetül az EUF és a kínai hadsereg csaphat össze az ősi határvonal, a kínai Nagy Fal árnyékában; ezen a pályán már inkább a gyalogos hadviselés kap főszerepet.

Az árat figyelembe véve új fegyverek és járművek terén nem lehet panaszos szavunk. Az újonnan megjelent európai oldal két új páncélost (a német Leopard 2A6 és a brit Challenger 2), egy új támadó helikoptert (Tiger HAP) és egy vadászbombázót, a Eurofighter Typhoont kínálja kipróbálásra. Ezen felül kezünkbe vehetünk hét új fegyvert is, mint például a tömzsi P90-est gépkarabélyt vagy a Benelli M4-es taktikai sörétes puskát.

Bár a fenti listára nem lehet egy rossz szavunk sem, mégis keserű a szájízünk a Euro Force után. Bár ez szubjektív, de én, ha vásárolok egy játékot, azt jobb szeretem a kezemben tartani, feltenni a polcra, majd kéthetente törölni róla a port. Ezzel ellentétben az Euro Force „csupán" egy adathalmaz (mint egy Steamen vásárolt Half-Life). Másodsorban a Booster Pack nagyjából annyi újdonságot ad, amennyit régebben egy-egy ingyenes Battlefield patch-ben kaptunk. Bármennyire is olcsó a csomag, nem éreztem azt, hogy nem lehetett volna ingyenesen meglepni a játékosokat ezzel a mini-kiegészítővel – hiszen nem egy játéknál láttunk már példát ilyenre. Reméljük, a jövőben összetettebb kiegészítőket kapunk kézhez – méghozzá dobozban!

pc guru

GARFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Lehet, hogy a hagyományos kiegészítő lemezek ideje lejárt? Reméljük nem! Pár hónap plusz munkával tökéletes kiegészítő lehetett volna belőle, még több pályával és járművel. Így viszont nem több, mint egy fizetős patch... Kár érte.

CHRIS

PRO: Árához képest megfelelő mennyiségű újdonságot hoz a játékba

KONTRA: Letölthető csomag, csak interneten keresztül fizethetünk érte.

7.5

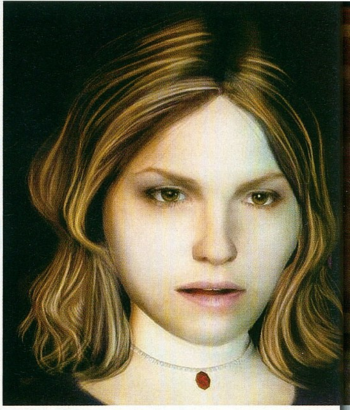
ÖSSZEGZÉS: Két mozijegy áráért három új pályát, három új járművet és hét új pályát kapsz. Csak legyen dombornyomású hitelkártyád...

GÉPIGÉNY: P4 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 3.5 GB HDD, Battlefield 2 alapjáték

BF: ROAD TO ROME	78%
BF: SECRET WEAPONS OF WW2	83%
BF2: SPECIAL FORCES	81%

Yo, homies! CJ vagyok San Andreasból, de azt hiszem nagyon eltévedtem...

JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA
hotdog
WWW.HOTDOG.HU



Helyszín Elek, az ezermester

írta · Flatline

CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER

fejlesztő > telltale games kiadó > ubisoft web > www.ubi.com

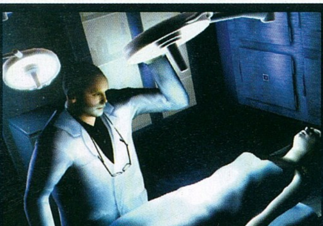
A kaliforniai San Rafael városában dolgozó Telltale csapata egykori LucasArts-fejlesztőkből áll, akik akkor léptek ki a cégből, amikor a Sam&Max 2 projektet leállították. Miután nem sikerült a saját szakállukra befejezni a játékot, összeütöttek egy pókerszimulátort, majd következett a Helyszínelők feldolgozása.

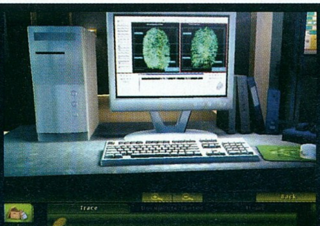
Hat éve már, hogy a CBS útjára indította a Helyszínelők című tévésorozatát, ami azóta szinte minden évben nézettségi rekordokat döntögetett, és maga mögé utasított olyan sorozatokat, mint a Jóbarátok, vagy a még mindig sikeresnek számító, noha már a tizedik vérátömlesztést élő Vészhelyzet. Hat éve alatt William Petersen csapata számtalan ügyet oldott már meg, a csapat pedig még mindig ugyanaz, az első szezon harmadik részétől kezdve, csupán bővülések történtek, eddig senki sem hagyta el a sorozatot (köszönhetően a valószínűsíthetően szép nagy koffer pénzeknek, melyeket a szereplőknek ajánlanak szezonról szezonra, hogy folytassák). Bár már két mellékszál is született a Las Vegas-i helyszínelők kalandjaihoz, a Miami (gyenge) és New York-i (jobb) változatok (sőt a pletykák szerint készül a CSI: London is), mégis az első széria a legfelkapottabb, nem véletlenül.

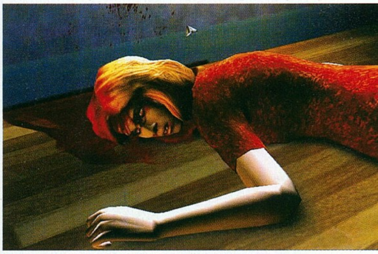
A Ubisoft eddig három játék adaptációt készített a sorozatból: sorrendben a Crime Scene Investigation, a Dark Motives és a CSI Miami szerepelt a palettán, ezúttal pedig teljes 3D megvalósítással próbálták megújítani a sorozatot. Ez a legfontosabb változás az eddigi részekhez képest, azt pedig nemsokára meglátjátok, hogy vajon előnyére, vagy hátrányára válik a játéknak, hogy a fejlesztők ejtették a jól bevált Quicktime-panorámás megközelítést…

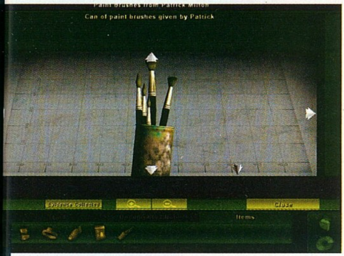
HÁROMDIMENZIÓS VÉRPACÁK

A Telltale Games tapasztalata elsőre mérsékeltnek tűnhet kalandjátékok tekintetében, de ha tudunk a LucasArts-múltról, nem ér különösebb meglepetésként, hogy felnőttek a feladathoz és képesek voltak megfelelni az elvárásoknak a 3 Dimensions of Murderrel. A legnagyobb baj a 3D-be ültetett környezetben az, ami akár az előnye is lehetne: a modellezés és textúrázás minősége. A helyszíneken már nem nézelődhetünk akármerre, megszabott sínen közlekedhet csak a kamera, amelyen az érdekesebbnek tűnő, megvizsgálni kívánt területre klikkelve ráközelít a játék. Ezután kerülhet elő a megszokott CSI-doboz, ami az észlelési és raktározási egységből állt a korábbi játékokban, és most is az adott helyzethez tartozó eszközök ugranak fel egy jól átgondolt, kör alakú menüben (nem pedig a képernyő alján fix helyen, mint eddig). Az eszközök között nem találunk orbitális újításokat, van luminol spray, amivel minden létező felületet le kell fújkálni, hátha valahol vérpacát találtok; jelen van még az ujjlenyomat varázspora, a csipesz, a kesztyű, és így tovább. Őszintén szólva nem gondolom, hogy szükség lenne új tárgyakra, pont az a varázsa egy játék sokadik epizódjának, hogy legalább a játékmechanikával nem kell törődni, mert már messziről lehet sikítozni, hogy igen, tudom, ilyen esetben bele kell tunkolnom a vérbe a mintavevő pálcát, majd kivenni a csipesszel a hajszálat belőle és elemezni a laborban.









Apropó labor: a 3D hatására természetesen a labor is átépült, sőt kipenderítették Greget is (sajnos). Most, hogy már jobbra-balra kell scrollozgatni az egérrel, hogy megtalálja a játékos a DNS-azonosító kütyüt, vagy összerakjon egy összetört üvegajtót, kifejezetten zavaró az egész laborosdi. Eddig egy képernyőn meg lehetett oldani mindent... Hovatovább, a helyszínek között nem lehet annyira gyorsan közlekedni, mint a quicktime-os változatban, hiszen kisebb töltésképernyő ugrik fel mindig, ha helyszínt vált a játékos (értelemszerűen az új 3D elemek betöltése végett). Hiába azonban a sok memória, úgy tűnik, a Telltale-nél nem gondoltak azokra, akiket frusztrál az egyes helyszínek újra meg újra betöltögetése (magyarán a játék nem cache-eli be a meglátogatott helyszíneket, hanem kitakarít mindent a memóriából, ahogy elhagyjuk a terepet). Valahol ez a töltőképernyő rángatja ki a legjobban az ember fiát-lányát az élményből, amit az ügyek minősége és az autentikus zenék-hangok megteremtenek.

info

A pletykák szerint nemcsak a CSI sorozat Európában játszódó mellékszála készül, de az első Helyszínelők mozifilm is...

GYILKOSSÁG, CSALÁS, MI KELL MÉG?

Ismét öt ügyet kell megoldanunk, a jól bevált formula szerint, azaz Warrick, Catherine, Grissom, Sarah és Nick szárnyai alatt tevékenykedve. Ezúttal is előfordulhat, hogy az ügyek bizonyos elemeinek köze lesz egymáshoz, de mivel félő, hogy megint kapom a levélbombákat, ha lelövöm a poént, a történetet tekintve inkább csendben maradok. A megoldási idő nagyban függ attól, hogy játszottatok-e már a korábbi részekkel – ha nem, a gyakorló missziót mindenképpen klikkeljétek végig, szükség lesz rá. Rutinosabb rókáknak ügyenként elég lesz egy-másfél óra a megoldásra; természetesen ez csak azokra vonatkozik, akiknek nem kell szótárazni a párbeszédeket. Az 5-7 óra tiszta CSI-élmény sokat jelent azok számára, akik szeretik a sorozatot, úgyhogy ajánlom a legnehezebb nehézségi fokozatot, ahol nincs semmiféle tipp, rásegítés, vagy kézfogás. Az előző részekhez képest most bátran tehetem ezt, mert messze nincs annyi bug a játékban, ami lehetetlenné tette a továbbjutást. Sőt, akik eddig nem tudtak játszani a CSI játékokkal, mert a magyar karakterkészlet bezavart és csak négyzetek jelentek meg a feliratok helyén, most örülhetnek: a játékmotor-váltás miatt megszűnik ez a probléma.

A teljesítési elv teljesen megegyezik a korábban látottakkal: amíg az új helyszín meg nem nyílik, addig kell gyűjteni a bizonyítékokat. Ezeket a hozzá tartozó gépbe bedobva kereszthivatkozásokat kell keresni, ami alapján új kérdéseket lehet feltenni a gyanúsítottaknak, és így tovább. A játékrendszer egyszerűsége ellenére szórakoztató állandóan résen lenni, és találgatni, hogy ki lehet a rosszfiú (vagy rossz kislány).

GERINCRECCSENÉSEK

Nem is lenne köze a játéknak a TV-sorozathoz, ha adott szituációkban ne lennének Las Vegas fölött repülve készült felvételek a városról, vagy a Helyszínelők védjegyévé vált rekonstrukciótrükkfelvételek, melyek mindig látványos módon festik le az éppen boncolgatott halálnemet, vagy eseményt. Látványosak, és ugyanolyan jók, mint a tévében! A szereplők hangjai egytől egyig az eredeti színészekéi, ez lassacskán már alapvető kritériummá válik minden olyan játéknál, ahol a fejlesztő-kiadó megszerzi egy-egy nagyobb film vagy sorozat jogait. A zenékre sem lehet panasz, minden egyes tüccenés emlékezteti rá a játékost, hogy mivel is játszik. Hangeffektek terén sincs baj, bár ebből van a legkevesebb, azok is általában csak rövid mintagyűjtő hangok, vagy kattanások, melyek a segéd dokumentumban történt változásokra hívják fel a figyelmet.

KONKLÚZIÓ

A 3 Dimensions of Murdert csak ajánlani tudom azoknak, akik kedvelik a tévésorozatot – ha el tudják nézni a fejlesztőknek azt, hogy olyan random modellezték a szereplőket, hogy egy-kettő inkább horrorfilmbe illene, nem kalandjátékba. Barátságos árával biztosan többek számára elérhetővé válik, így minden szempontból elmondhatjuk, hogy a megcélzott irány jó, a kérdés csak az, javítanak-e a következő epizódra a minőségen, vagy sem (mert hogy lesz következő epizód, arra speciel mérget mernék venni).

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A legújabb Helyszínelők-játék sikeresen átvészelte a 3D-s megvalósításra való átállást, és az új nézőponttal, technológiával is ugyanazt az élményt nyújtja, mint az eddigiek.

FLATLINE

PRO: Eredeti szinkron, hamisitatlan CSI-hangulat.

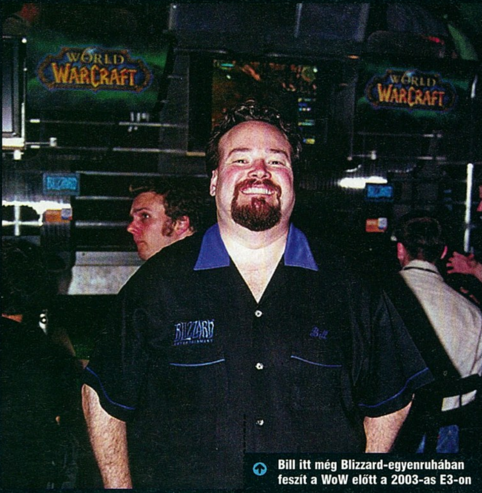
KONTRA: Csúnya modellek, frusztráló bizonyítékelemzés.

7.9

ÖSSZEGZÉS: Azoknak, akik minden héten intravénásan csatlakoznak a sorozatra, feltétlen játszaniuk kell a CSI sorozat játékaival – ezzel is!

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.5 GB HDD

CRIME SCENE INVESTIGATION	78%
CSI MIAMI	72%
CSI DARK MOTIVES	79%



Bill itt még Blizzard-egyenruhában feszít a WoW előtt a 2003-as E3-on

BILL ROPER

A HANGEMBER

írta · *Hancu*

Néhány hónappal ezelőtt már foglalkoztunk rovatunkban a PC-játékvilág első számú fellegvárának számító Blizzard alapítóival – azonban a cég „kistestvérét", a Diablo-játékokért felelős North részleget akkor alig érintettük. Most pótoljuk ezt a hiányosságot, a játékvilág egyik legtöbbet beszélő és legszórakoztatóbb személyiségének bemutatásával...

William Roper 1968-ban született Los Angelesben. Egészen kis korától kezdve zenei pályára készült (zeneiskolába, konzervatóriumba járt, kórusokban énekelt), majd a California State Universityt végezte el (a diplomájának pontos megnevezése Commercial Music with Vocal Emphasis, ami magyarul nagyjából annyit tesz, hogy Bill a modern zene és ének tudora).

Bill és a Blizzard egymásra találása jórészt véletlenek szerencsés találkozásának volt köszönhető. '94 őszén a Blizzard egyszerre dolgozott az eredetileg SNES-re készült akciójátékuk, a Blachthorne PC-s verzióján, és a Warcraft első részén. Mivel a kiadó új zenéket szeretett volna a PC-s Blackthorne-ba, de a csapat zenész-hangmérnöke, Glenn Stafford minden idejét lekötötte a Warcraft hangeffektjeinek megalkotása, hirtelen szükség támadt egy új zenészre. Glenn (aki a főiskoláról ismerte hősünket) beajánlotta Billt a cégbe, aki külsősként, másodállásban (egy DTP stúdióban dolgozott ekkoriban) készítette el a játék új zenei aláfestését. Mire ezzel végzett, rögtön új feladat várta: a Warcraft demójához kellett gyorsan valami zenét összehozni, amit a '95-ös E3 kiállításra vitt ki a cég. Miután ezt a vészhelyzetet is sikerült elhárítani, Billt felvették a Blizzardhoz hangmérnöknek. A Warcraft hangeffektjeinek, zenéinek felvétele közben derült ki, hogy a játéknak igazából nincsen kerettörténete, csak a Chris Metzen (a Warcraft-játékok fő sztoriíró guruja) által kitalált és kidolgozott háttérvilága. Bill így gyorsan átvedlett íróvá, majd pályatervezővé, végül projektvezetővé, és – állandó beszédkényszerét kamatoztatva – a sztárcsapattá érő Blizzard fő marketingesévé, a cég „arcává".

ÖRDÖG ÉS POKOL

Bár Bill minden létező poszton dolgozott a Blizzardnál (saját bevallása szerint éppen ez a cég egyik titka, hogy senkit nem zárnak ki a kreatív munka egyik területéről sem), s így a csapat összes játékában alaposan benne volt a keze, most csak a Blizzard North-féle vonalat fogjuk követni (a Warcraft-Starcraft vonulatot már kitárgyaltuk az Allen Adhammel foglalkozó legbefolyásosabb-epizódunkban).

Amikor a Condor Gamest felvásárolta a Blizzard, és North néven a céghez csatolta, Bill az irvine-i központú „második csapatba" került projektvezetőként. A csapat első blizzardos játéka az egyik alapító, David Brevik ötlete alapján született: David az ősi Moria hangulatát és játékmenetét akarta egy modern, látványos játékban viszontlátni. Valahogy így született meg a Diablo, a véletlenszerűen generált labirintusokban kóborló, szörnyeket ezerszám lekaszaboló hősről szóló akciódús RPG, ahol a reflexeinknek legalább akkora szerep jut, mint a szintlépések és varázslatok okos használatának. Mindezt három, egymástól erősen különböző karakterrel kóstolhattuk meg, sötét, démoni hangulatú kerettörténetbe ágyazva.

A Diablo a karácsonyi piacot éppen lekésve, a lehető legszerencsétlenebb időpontban, '96 utolsó napján jelent meg – de azt hiszem, a legtöbb játékos elviselné, ha hasonlóképpen „rontanák el" minden szilveszteri bulijukat... A játék a Warcraft-Starcraft vonal méltó követőjeként milliós bestseller lett, és gyakorlatilag egymaga támasztotta fel az RPG-k haldokló műfaját (még ha akcióközpontúságával erősen el is tér a hagyományos szerepjátékoktól). A kooperatív módú kalandozáshoz kitalált és felépített online játszótér, a Battle.net óriási ötletnek bizonyult (ma már 12 millió regisztrált felhasználója van, úgy,

Tehénkedés

A Diablo első részének fénykorában terjedt el a pletyka az interneten egy extrém nehéz, és ehhez illően mesés kincsekkel kecsegtető titkos pályáról, amit úgy lehet elérni, ha a kiinduló városban minél többet kattintgatunk a legelésző tehenekre. Bár ilyen pálya nem létezett a játékban, a Blizzard tréfás kedvű fejlesztői minden alkalmat megragadtak arra, hogy tovább szítsák a szóbeszédet (még a Starcraftba is betettek egy „there is no cow level" cheat kódot, amivel azonnal megnyerte a játékos az adott pá-

lyát). Végül engedve a rajongók nyomásának, a Diablo 2-be végül bele is építettek egy titkos szintet, ahol a nagy hatalmú Tehénkirállyal, és követőivel lehetett megküzdeni... (A legenda a World of Warcraftban is tovább él a Hide of the Cow King nevű varázstárgyban – emellett Mulgore-t, a taurenek birodalmát szokták a játékosok cow levelnek csúfolni.)

hogy a legutóbbi battle.netes játék, a Warcraft 3 Frozen Throne immár három éve jelent meg).

Természetesen egy ilyen mértékű siker nem maradhatott folytatás nélkül. Roperék nem akartak kiegészítő lemezzel vesződni (ezért a Hellfire-t a kiadó Sierra készítette el helyettük egy belsős stúdiójával – olyan is lett...), és belevágtak a játékfejlesztés történetének leghíresebb, legnagyobb hisztériával övezett és talán a legtöbbet késett (jó-jó, a Duke Nukem Forever után...) projektjébe, a Diablo 2-be.

"Amikor anno elkezdtük felépíteni a Condort, amiből aztán a Blizzard North lett, 25 éves voltam, és a többiekkel együtt rengeteg hibát követtem el. Most, tíz évvel később készen állunk arra, hogy a Flagshippel mindent elölről kezdjünk, és az új cégben, rengeteg tapasztalattal a hátunk mögött, teljesen új hibákat tudjunk elkövetni..."

Bill Roper
2003-ban, a Blizzardtól történő távozás bejelentése után

A Diablo három karakterosztályát ötre növelték (és az egyes kasztokon belül is tovább lehetett specializálódni a máig sokat másolt képzettségi fák segítségével), a játéktér méretét az ötszörösére. A játékmenetbeni újdonságokat (különféle ritkasági osztályú varázstárgyak, tárgy-szetek, amelyek együtt adnak valami extra bónuszt, felbérelhető segítők, „socketed" tárgyak, amelyek drágakövekkel tápolhatók, a Horadric Cube, amivel a már meglevő tárgyainkból újakat „mixelhetünk") kisebb-nagyobb mértékben a mai napig másolják a különféle on- és offline RPG-k, a történetet végigkísérő mozik pedig élő legendává avatták a Blizzard Cinematics csapatát.

A Diablo 2 maratoni fejlesztési idejében mutatkozott meg először a Blizzard munkamódszerének (nincs hivatalos design dokumentum, mindenki szabadon beleszólhat mindenbe, szívfájdalom nélkül dobnak ki akár hónapok óta kész programrészeket, ha valakinek jobb ötlete támadt) hátránya... Óriási ötletnek bizonyult a nyilvános bétateszt is: a játék százezernyi ingyen tesztert kapott és hatalmas ingyen reklámot (a korai béták több ezer dolláros áron keltek el az online aukcióházakban...). A játék végül négy és fél év hősies küzdelem után, 2000 nyarán készült el, és a borúlátó, Blizzardot temető hangokra rácáfolva, a technikailag jócskán elmaradott grafika ellenére azonnal meghódította a világot (az első egymillió példány két hét alatt fogyott el belőle, ezzel be is került a játék a Rekordok könyvébe). A Lord of Destruction kiegészítő, illetve a rengeteg újdonságot hozó, ingyenes patch-ek csak az olajat jelentették a tűzre: a Diablo 2 a mai napig a legnépszerűbb PC-s játékok egyike, és rajongók milliói hisznek szilárdan abban, hogy nemsokára megkapják a harmadik részt is...

Érdekességek

- Bill a Warcraft 1 óta Blizzard összes játékában szerepel szinkronhangként is (zenei előképzettségének hála nem okoz gondot számára több szereplő többféle hangjának szolgáltatása sem).
- A Blizzard-játékokban visszatérő poénforrásként szerepel az egységek reakciója a játékos sokszor ismételt rákattintására – ezt anno a Warcraft 1-nél Bill találta ki easter eggként.
- Bill kedvenc nem-Blizzard játékai a Grand Theft Auto 3 és a Dark Age of Camelot.
- Az EverQuest népszerűsége csúcsán Bill vezetésével a Blizzard alkalmazottak saját klánt alapítottak a játékban – a dolognak azonban híre ment, és abba kellett hagyniuk a játékot a folyton őket zaklató többi játékos miatt. A társaság előbb a Dark Age of Camelotba költözött át, majd – természetesen – a World of Warcraftba, azonban már kínosan ügyelnek az inkognitójukra.
- Bill felesége kőkemény Diablo-rajongó (a mai napig az első résszel játszik Playstationön...); mindez jóval azután derült csak ki, hogy összeismerkedtek...
- Bill jelenleg San Franciscóban él felesége, két macskája, három kutyája és négy autója társaságában; a játékfejlesztésen kívüli idejének nagy részét a Proxy Boggards nevű reneszánsz énekkar menedzselgetésével tölti...

A ZÁSZLÓSHAJÓ

2003 júniusában az egész játékvilágot sokkolta a hír, miszerint a Blizzard North gyakorlatilag szétesett, közel 30 fejlesztő távozott a Diablo-fellegvárból. Indokként az anyacég és a kiadó megromlott kapcsolatot hozták fel – ami az akkori viszonyokat ismerve (szinte hetente röppent fel újabb hír, hogy éppen kinek akarja eladni a Vivendi a játékrészlegét) valóban elég nyomós érv volt. Bill hét társával – köztük a Blizzard North alapítóival: Max és Erich Schaeferrel és David Brevikkel – megalapította a Flagship stúdiót (a többi dezertőrből lett a Ready at Dawn, az Arena.Net és a Castaway).

Az új csapat immár három éve dolgozik a Hellgate London című játékán, ami a Diablo és a first person shooter műfaj keresztezése lesz. Hogy mikor tisztíthatjuk meg a közeljövő démonok által elözönlött Londonját, egyelőre kérdéses – ahogy Billt és csapatát ismerjük, a végeredményre lehet, hogy sokat kell várni, de mindenképpen megéri!

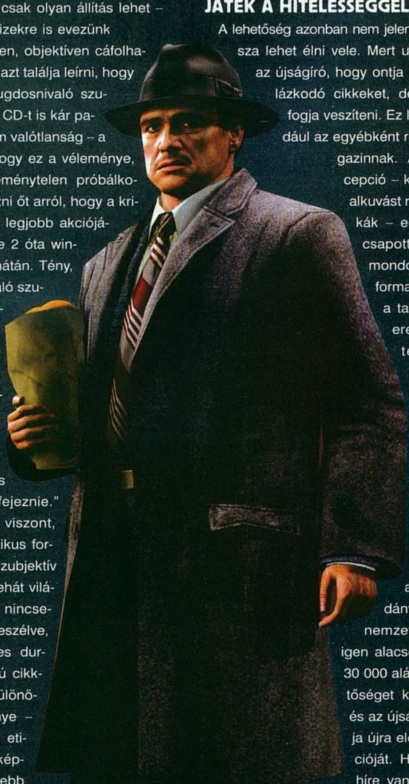
Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback....10 500
Egérpad Razer eXact Mat....9 265
Egér Logitech MX1000 Cordless laser....14 600
Headset Sennheiser PC110....3 400
Headset Sennheiser PC150....12 500
Headset Sennheiser PC160SK....19 500
Fejhallgató Sennheiser HD 485....15 400
Logitech Formula Force GP force feedback....14 600
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel....28 900
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro....7 970
Joystick Logitech WingMan Force USB....14 400
Joystick Saitek Cyborg EVO....8 180
Joystick Saitek Cyborg EVO Force....14 600
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos....5 280
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live....19 500
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus....25 000

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

A legutóbbi Gondolatébresztőben a cikkírói pályázattal kapcsolatban játékkritikák tipushibáit boncolgatták derék szerkesztőink. Akkor nem tértek ki az újságírói felelősségre és etikára, pedig érdemes kicsit elmerengni ezen a témán, hiszen korántsem egyértelmű a válasz a kérdésre: mit szabad a zsurnalisztának és mit nem?

„A hír szent, a vélemény szabad" – tartja a mondás, amely egyébként szó szerint szerepel a Magyar Újságírók Országos Szövetségének etikai kódexében is. A hazai sajtó legfontosabb szervezete természetesen bővebben is kifejti ezt, az idézet első tagmondata például részletezve így szól: „az újságíró és szerkesztő írásban, on-line alkotásban, műsorban szándékosan vagy gondatlanságból valótlanságot nem állíthat". Valótlanság azonban csak olyan állítás lehet – és ezzel már jogi vizekre is evezünk –, amely tényszerűen, objektíven cáfolható. Ha egy újságíró azt találja leírni, hogy „ez az FPS egy rugdosnivaló szutyok, amire a nyers CD-t is kár pazarolni", bizony nem valótlanság – a cikkíró azt állítja, hogy ez a véleménye, és valószínűleg reménytelen próbálkozás lenne meggyőzni őt arról, hogy a kritizált játék igenis a legjobb akciójáték, amit a Half-Life 2 óta winchester hordott a hátán. Tény, hogy a „rugdosnivaló szutyok" nem a legcizelláltabb kifejezés, és a MÚOSZ-nak erre is van irányelve: „a véleményt – amely szükségszerűen szubjektív – az újságírónak etikus formában kell kifejeznie." Annak eldöntése viszont, hogy milyen az „etikus forma", megint csak szubjektív megítélés tárgya, tehát világos határvonalak nincsenek. Arról nem is beszélve, hogy egy esetleges durván etikátlan stílusú cikknek nem lenne különösebb következménye – amíg csak a stílus etikátlan, jogi semmiképpen, az egyre kisebb renoméjú MÚOSZ-tagság elvesztése pedig nem olyan rémkép, ami megijeszti az egyszeri játékújságírót (aki valószínűleg amúgy sem MÚOSZ-tag). Adódik a kérdés: akkor az újságíró a vélemény szabadsága mögé bújva bármit leírhat egy kritikában vagy publicisztikában? A válasz pedig – amíg a zsurnaliszta betartja a törvényt, és nem állít hamis tényeket – határozott igen.



JÁTÉK A HITELESSÉGGEL

A lehetőség azonban nem jelenti azt, hogy viszsza lehet élni vele. Mert ugyan megteheti az újságíró, hogy ontja magából a gyalázkodó cikkeket, de hamar hitelét fogja veszíteni. Ez lett a veszte például az egyébként remek Edge magazinnak. Az induló koncepció – kíméletlen, megalkuvást nem ismerő kritikák – egy idő után átcsapott céltalan odamondogatásba, és a forma felülkerekedett a tartalmon. A végeredmény némi témaválasztási sznobizmussal kombinálva az lett, hogy az olvasók nem vették komolyan a játékismertetőket, később a magazint sem. Amikor aztán az eladott példányszám leesett a nemzetközi piacon igen alacsonynak számító 30 000 alá, a fél szerkesztőséget kitették a laptól, és az újság azóta próbálja újra elérni régi reputációját. Hasonlóan kétes híre van néhány újságírónak a netes Gamespotnál és a Eurogamernél. Különösen szomorú, amikor divattá válik egy-egy ismert és korábban szeretett név értelmetlen, rosszindulatú leszólása: valamiért az utóbbi időben néhány orgánumnál eleve mínusszal indultak Peter Molyneux játékai, hasonló jelenség volt megfigyelhető a Quake 4 kritikáiban, az Electronic Arts pedig lassan a játékvilág Microsoftja lesz, annyira utálja a sajtónak az a része, amelyik nem gondol bele a mamutcég érdemeibe. Az ilyen hozzáállás csimboraszszója az, amikor az újságíró ki sem próbálja a játékot, úgy húzza le. Bár abszurdnak hangzik, nem egy ilyen „kollégával" találkoztam itthon is – a szomorú az, hogy többen most is a szakmában dolgoznak.

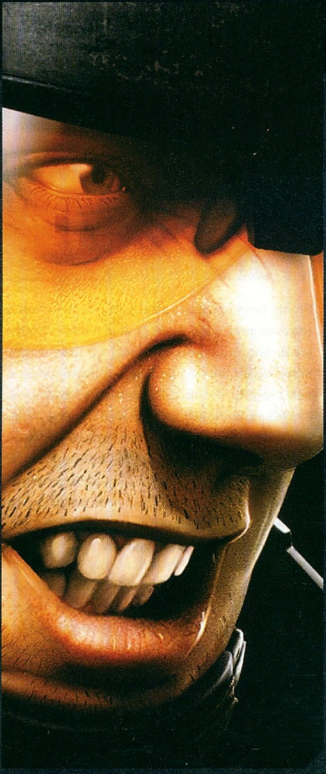
A LEGOLCSÓBB HIRDETÉSEK

Az sem sokkal jobb, ha az újságíró a ló másik oldalára esik át. A játékok hibáinak figyelmen kívül hagyása, a burkolt reklámozás különösen akkor elfogadhatatlan, ha a zsurnaliszta valamilyen ellenszolgáltatást is kap ezért. „Sérti az etika normáit, ha az újságíró, szerkesztő anyagi előny ellenében terméket vagy céget reklámoz (...) anélkül, hogy a reklámjelleget láthatóan feltüntetné. A reklámot, fizetett közleményt a többitől észrevehetően meg kell különböztetni." – szól a MÚOSZ állásfoglalása. Ezen elvek sérülése miatt volt is nemrég nagy botrány, amely megjárta a világ játéksajtóját: a Driv3r első, exkluzív kritikái 90% körüli értékeléssel jöttek ki, és csodálatos autószimulátorról lelkendeztek. Aztán megjelent a játék, és... hm, finoman szólva is alatta maradt a várakozásoknak (jelenleg 60% körüli átlag-értékeléssel szerénykedik a gamerankings.com statisztikája szerint). Nem csoda, hogy felütötte fejét a rút pletyka, miszerint a játékot kiadó Atari megvesztegette azoknak az újságoknak a szerkesztőit és újságíróit, ahol ezek a magas értékek megjelentek. Az érintett sajtómunkások lepénzelése máig nem bizonyított, mindenesetre kínos, ha felvetődhet a gyanú, amit utána osztanak annyian, hogy az ügyben emlegetett magazinoknak (a PSM2 és az Xbox World – egészen véletlenül ugyanannak a kiadónak a lapjai) szánalmas védekezésbe kell bocsátkozniuk. A „Driv3rgate"-ként emlegetett botrányhoz

hasonló nálunk ugyan nem volt (a felmérések szerint egyébként sem befolyásolják jelentősen a hazai játékkritikák a vásárlási kedvet), de ismertem főszerkesztőt, akinél a Star Wars- és Dune-játékok nem kaphattak 80%-nál rosszabb értékelést...

AZ A LEGÉNY, AKI ÁLLJA

Az etikai elveket és az újságírói felelősséget a piac többi szereplőjének is el kell fogadnia. Az egyik legérzékenyebb pont ebből a szempontból ma Magyarországon a hazai játékfejlesztés. Megtörtént eset: tesztelnem kellett egy nagynevű itthoni cég legújabb üdvöskéjét, és mivel a játék nem sikerült valami fényesen, a hiányosságok felsorolásával alátámasztott, nem túl magas értékelés született. Az írás a szokásoknak megfelelően a nyomdába kerülés előtt elment a fejlesztőkhöz, akiknek az ellenőrzés lett volna a feladatuk, hogy kiszűrjék az esetleges tárgyi tévedéseket (ezekre volt is esély, ugyanis meglehetősen befejezetlen sajtóverziót kaptam). Az „ellenőrzött" cikk láttán aztán felment bennem a pumpa. Embereink ugyanis erősen túllépték a hatáskörüket, több helyen belenyúltak a véleményembe (egy „rossz"-at például átírtak „közepes"-re), és új, pozitívabb végszóval cserélték le az én befejezésemet. Mindezt azzal tetézték, hogy beállítottak a szerkesztőségbe egy háromfős kommandóval, és órákig puhították Sasát, hogy az



ő verziójuk menjen le az újságban. Főszerkesztőnk végighallgatta őket, aztán nagyon helyesen úgy döntött, hogy nem enged nekik. Az érzékenységéről újságírói körökben jól ismert cég konkurense viszont példamutatóan reagált, amikor Hancu kritizálta – igencsak vitriolosan – egy játékukat. Jót röhögtek a cikken, és egyikük megjegyezte: „de nagy paraszt vagy... bár egyrészt igazad van, másrészt eddig is tudtam, hogy paraszt vagy..."

NE ÍTÉLJ ELSŐRE!

Valahol erről szól ez a műfaj: az ítész legjobb tudása szerint tájékoztatja az olvasókat a kritizált játék erősségeiről és hátrányairól, a program fejlesztője pedig jó esetben tanul belőle, és igyekszik jó képet vágni ahhoz a „szükséges rosszhoz", amit egy ilyen kritika jelent. Mint láttuk, az újságírónak érdeke, hogy tartózkodjon a szélsőségektől – ha betartja a sajtóetikai elveket, akkor is elég tág keretek között mozoghat, és egyrészt ezért, másrészt a különböző magazinok értékelési rendszere miatt így is simán elképzelhető, hogy ugyanaz a játék egyik lapnál 70, másiknál 80%-os értékelést kap. Megengedve, hogy a jól alátámasztott vélemények is lehetnek különbözőek, a különböző nézőpontok tolerálásával (amire rossz példát tudnék konkurens laptól, de a békesség jegyében inkább nem teszem) pedig nemcsak szép szakma lehetne ez, hanem nyugodtabb is.

Játék mentőöv

irta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

Arx Fatalis

Hello!

Sajnos problémám akadt az Arx Fatalis játékkal. Már sikerült elpusztítanom a meteort, el is mentem Arxba, kikerülve a várost megszálló Ylsideket. Felteleportáltam a várba, ahol egy megsebzett őr azt mondta, hogy áruló vagyok, mert rájuk szabadítottam az Ylsideket. Hát jó, elmegyek a cellákhoz, egy Ylside leüt, de Kultar megöli, majd azt mondja, hogy azért jött hogy saját kezűleg öljön meg (?!), erre megtámad... Na jó, lecsaptam, és elmenekültem a csatornán keresztül. Megint Arxba jutottam, Ylsidek nélkül, csakhogy mindenki megtámad, és ez a problémám. Szeretném, ha küldenétek valami megoldást, vagy elárulnátok, mit csináltam rosszul.

Haggie

Arra a következtetésre jutottam, hogy amikor a sárkánytojást megszerezted, akkor elmentél a kígyónővérekhez, és cserébe azért, hogy Zalnashh, a királynőjük megbűvölje a meteor elpusztítása után készített kardod, feladtad a lázadók rejtekhelyét, és vele Aliát, erre célzott az őr is. Ez lényegében a játék gonosz befejezése, sokat nem tudsz ellene tenni. A jó befejezéshez Aliához kellett volna menned...

No One Lives Forever 2

Emberek, a Nolf 2-ben itt állok, Khinos szigetén. A tengeralattjárót elintéztem, még mit kell tennem!? Segítsetek! Szerintem utolsó pálya.

Mónika

A szuperkatonákat kell elintézned. A tengeralattjáró mellé fadobozokban ejtőernyővel dobnak le spéci lőszert. Nos, sima ólommal pumpáld a supersoldiereket, amíg le nem bénulnak (füstölni kezdenek), ekkor a Utility launcherrel eressz beléjük egy adagot a ledobott anti-szuperkatona szérumból, és annyi...

Fable

Szasztok!

Elakadtam a Fable-ben. Hol van a három gomba a kiscsákónak? Egyet már megtaláltam Barrow Fields-ben. Hol a többi!?

Flamelines

Az egyik valóban a Barrows Fields-en levő kereskedőnél van, aztán kaphatsz egyet, ha a Picnic Area területén a hölgyet megnevetteted (nevess neki, vagy táncolj). A céh démonkapujánál, ahol bugyborékol a víz, ott is kihalászhatsz egyet, ha van pecabotod. A negyedik a céh mögötti erdőhöz kapcsolódik, ahol a kiképzésed folyt, nos ott egy férfi megkér, hogy kézbesíts egy levelet egy oakvalei hölgynek (ő az ottani kút mellett álldogál), ha megteszed, és visszatérsz a válasszal, megkapod a negyedik gombát. Igaz, ezek közül csak három kell a fiúcska meggyógyításához, úgyhogy egy tetszőleges kalandot kihagyhatsz.

Hi!

Lenne 5 kérdésem hozzátok.

1. Abandoned Roadon, hogy lehet kinyitni a Demon Doort?
2. Melyik a legerősebb páncél, kard, íj, és hol vannak?
3. Nem értem meg a Treasure Clue-kat. (Csak az Orchad Farmnál levőt) Kérlek, segítsetek!
4. Milyen áldozatokra gondolnak Chapel of Skormnál?
5. Bowerstone-ban hogy lehet kinyitni a kocsma alá vezető csapóajtót?

+1 Eheti lottó számok? :)

Ttyborg

1. Három komplett öltözékre lesz szükséged hozzá: Bright Plate Mail, Dark Will Armor, és Bandit Armor. Ezeket sorrendben vedd fel, és mutasd meg magad a kapunak.

2. A legerősebb páncél: Archon Full Plate (Necropolis, ezüstkulcsos láda, 25 ezüstkulcs kell a nyitáshoz). A legerősebb kard: Sword of Aeons (a történet végén Jacktől lehet elvenni, ha legyőztük, persze ha meg akarjuk tartani, akkor a befejezés nem lesz vidám). A legerősebb íj: Skorm's Bow (Darkwood, Chapel of Skorm).

3. Ezt inkább emailben elküldtem. Ne rontsuk azok szórakozását, akik saját kútfőből keresik.

4. Ez az áldozat-téma épp a hármas pontban említett íj miatt lehet fontos. Egyébként emberáldozatról van szó, tehát az aurád nem fog fényesedni, az biztos... Szóval csak két megfelelő delikvens van, az egyik az Avo templománál álló katona, a másik, pedig az Oakvale temetőjénél található katona. Elviszed valamelyiket a templomhoz, és pontosan reggel hatkor bemutatod az áldozatot.

5. Lockout Pointnál este tízkor piszkáld meg a szobrot, elvileg épp Bowerstone felé mutat, nos ekkor siess oda az ajtóhoz.

+1 Az „eheti" lottószámok: 50, 53, 63, 79, 86.

Remélem segített. :)

Prince of Persia: Sands of Time

Hali Guru!

Elakadtam a Prince of Persia: The Sands of Time-ban! 83%-nál járok, és nem tudom, hogy kell megcsinálni a 2. napfényelvezetős, tükrös akármit! Ha tudtok, küldjetek hozzá képet!

Unknown Soldier

Találtam egy szép, kövér francia linket. Ne ijedj meg, nem lesz „párlevu fránszé", ugyanis egy tökéletes, képes beszámolót kapsz a pálya adott szakaszáról. Ide tessék ellátogatni: http://www.monde-princeofpersia.com/site/popsot/soluima/soluce90.html

Sacred

Sziasztok!

Légyszi, segítsetek a Sacred játékmenetével kapcsolatban. A II. rész Sárkányhágói csatájánál egy katonának vizet kéne adnom. Azt mondja, hogy a víz az öszvéreknél van, de hiába megyek hozzájuk, a vizet nem találom, csak egy kék pulzáló jelet.

Szepi

Másolásvédelmi bug. Azért nincs kulacs, mert nem eredeti verzióval játszol.

Fahrenheit

Sziasztok!

Elakadtam a Fahrenheit című játékban. Ott tartok, hogy Tylerrel a könyvtárban vagyok, és az öreg tata kér valamilyen könyvet. Hol találom meg ezt a könyvet?

Delta07

A legfelső emelet baloldali végén, a fehér négyszöggel jelölt polcon kutakodj. A megoldáshoz egyébként a bejárat melletti könyvben fellelhető évszám és név szükségeltetik. Ezeket az öreg asztalán található nagy könyvben párosíthatod, itt ugyanis az évszám jelöli az emeletet, a név kezdőbetűje, pedig a színkódot.

Hitman 2

A Hitman 2-ben a harmadik, szentpétervári pályán, amikor meg kell ölni a foglyot kínzó tábornokot, akkor minden ok addig, amíg le nem megyek az 1. alagsorba, a bázison. Amikor leérek, és kijövök a liftből jobbra rács van, sok kamera, és egy járőröző katona, aki folyton kiszúr. Na, azt hogy tudom megcsinálni, hogy ne lőjön?
kzoard

Lopakodni kell. Először is a térképen keresd meg a control roomhoz vezető legrövidebb utat (itt tudod majd a kamerákat deaktiválni). A lopakodáshoz kísérd figyelemmel az őrök látómezejét, a járőrözőnél pedig, mindig húzódj egy mélyedésbe, ha feléd fordul...

The Movies

Hi!
A The Moviesban, hogyan lehet 3 vagy 4 csillagnál jobb filmet csinálni, vagy, hogy benne legyen a filmem a TOP 10-ben?
Pepi3

A jó filmhez megfelelő infrastruktúra kell (például az aktuálisan elérhető legjobb forgatókönyv-iroda), fontos, hogy olyan stílusú filmet készíts, ami akkor épp népszerű. A sztárok közül az adott műfajban legjobbakat vesd be, figyelj a hangulatukra, az egymással való kapcsolatukra. A stáb, statiszták, de még a segédmunkások tapasztalata is számít az értékelésnél. Hosszú, sztárokkal telepumpált, megfelelően reklámozott alkotás számíthat csak zajos sikerre. Részletesebb instrukcióként lásd a Stöki által írt Movies-tippeket, a 2006/02-es számunkban.

Diablo 2

Sziasztok.
Többé-kevésbé (inkább többé) hűséges olvasótok vagyok, de az én problémámra sem a mentőövben, sem a Diabló rovatban sem találtam segítséget. Merre van a tehenes pálya? Milyen feltételek szükségeltetnek, illetve milyen tárgyakat kell összeszedni hozzá? Ha jól tudom még szinthatár is van.
JégFarkas

Szinthatár tudtommal nincs. A legfontosabb feltétel, hogy játszd végig a játékot, azaz öld meg Diablót, majd a Horadric Cube-ba rakd bele a Wirt's leget (Wirt lába Tristamban van, a fekvő hullát piszkáld meg), és egy Tome of town portált, majd a transmute gombra kattintva az Act 1 városában megjelenik egy piros színű town portal, ezen áthaladva juthatsz be a titkos pályára.

Grand Theft Auto San Andreas

Hello gurusok!
Hogy lehet végigvinni azt a pályát a GTA San Andreas-ban, amikor egy béna repülővel fel kell tartóztatnunk egy bérgyilkost!?
Ja, és hol lehet meg találni a 6 barátnőt?
Attila

Amint felszállsz a repülőgéppel, és a találkozási pont felé fordultál, azonnal kezdj el brutálisan emelkedni. Később ugyanis a két gép közti magasságkülönbséget, zuhanással sebességgé konvertálhatod. Értsd, amint megpillantod a repülőgépet, azonnal kezdj bele a fordulóba, amivel a haladási irányára fordulsz, majd célozd meg a gép mögött látható piros karikát, és zuhanórepüléssel uzsgyi bele.

Barátnők: a teljes listát megtalálod valamelyik korábbi Mentőövben, nézd meg a DVD-mellékletet, ott fent van az egész archívum.

irta · Stöki

[NOSZTALGURU]

Nemigen vitatható, hogy az immár a három és feledik kiadásánál járó Dungeons & Dragons a legnépszerűbb szerepjáték-licenc – nincs még egy asztali RPG, amelyből annyi számítógépes játék készült volna, mint a jó öreg D&D-ből. A most megjelent D&D Online is csak egy a sok közül, mint azt mindjárt látni fogjuk.

Ezzel játszottunk...

...5 éve: Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

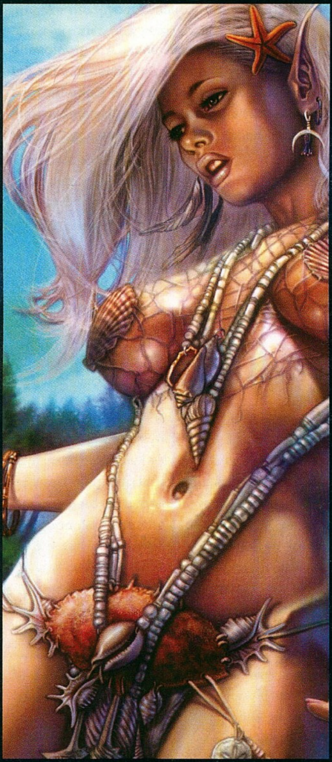
2001-ben jött ki a remek Baldur's Gate II és a halovány Icewind Dale is, a legnagyobb várakozás azonban a legelső számítógépre vitt D&D-játék új feldolgozását, a Pool of Radaiance-t előzte meg. Sajnos a programot a legnagyobb D&D-s csalódásként voltunk kénytelenek elkönyvelni, ugyanis gyakorlatilag játszhatatlan volt. A viszonylag szép grafikájú játék a programozás csődjeként vált emlékezetessé: a mindenféle optimalizálást nélkülöző kódnak köszönhetően a Pool of Radiance 2 az ajánlott konfigurációt (P3 500, 128 MB RAM) bőven felülmúló mai gépeken is szaggat (!), szerencsétlenül megválasztott menükkel kezelt játékmenete pedig annak idején ronda bugokkal (elsősorban a játékos utasításaira nem reagáló karakterekkel) borzolta tovább a kedélyeket. A Stormfront Studios fejlesztőcég legnagyobb szégyene óriási lehetőséget hagyott ki – ez volt az első olyan RPG, amely 3. kiadású D&D-szabályokat és kasztokat használt –, bepiszkolva egy játéktörténeti klasszikus nevét.

...10 éve: Blood & Magic

Tíz évvel ezelőtt a Westwood és a Blizzard áldásos tevékenységének köszönhetően az RTS volt a slágerműfaj, minden bokorban real-time stratégiát fejlesztettek, és a klóndömpingből az Interplay sem akart kimaradni. Blood & Magic című játékuk a második kiadású AD&D nevével és a Forgotten Realms világával próbálta eladni magát. Az ízléses kinézetű játékban az épülette alakuló gólemeken kívül egyetlen eredeti ötlet nem volt, ennek ellenére hatalmas siker lett volna, ha csak egyetlen évvel korábban jön ki. 1996-ban azonban olyan RTS-ekkel kellett megmérkőznie, mint a Red Alert és a Warcraft II – és utóbbi játékmenetében is erősen rávert a sebességében inkább a Dune 2-re emlékeztető Blood & Magicre. Ennek ellenére a színvonalasabb klónok között tarthatjuk számon.

...15 éve: Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon

Az első real-time számítógépes szerepjátékok megjelenésükkor igencsak megosztották a közvéleményt. A körökre bontott „oldschool" RPG-k



rajongói olyan megvetéssel tekintettek ezekre, mint pár évvel később a körökre osztott stratégiák fanatikusai az RTS-ekre. Ennek ellenére a műfaj virult és hódított, egyik legkiforrottabb képviselője, az Eye of the Beholder II – hihetetlen, de – éppen 15 éve jelent meg. A Forgotten Realms világában játszódó, népszerű helyszíneket (Vízmélye, Darkmoon templom) és hősöket (Khelban Arunsun) felvonultató program egyszerű, pillanatok alatt megtanulható játékmenetének és hatalmas, kihívásokkal teli játékterének köszönhetően méltán lett hatalmas siker, bár sokan kritizálták a programba beépített csalást. Ennek lényege éppen a – kissé tökéletlenül – valós idejűvé tett játékmenetben rejlett: csatában ütés után egy gyors gombnyomással egyetlen pillanat alatt eloldalazhattunk ellenfelünk elől, így ő hűlt helyünkre támadott vissza – ezzel a módszerrel a játék utolsó szintjén levő vörös sárkányt is karcolás nélkül intézhettük el. Kicsiny, de annál színvonalasabb magazinunknak azért is oly kedves az Eye of the Beholder II, mert a legelső papírkiadású Guruban ennek a játéknak a térképei szerepeltek az újság közepén.

...20 éve: Semmivel...

Bizony, van az úgy, hogy a Nosztalguru sem talál anyagot választott témájához, annál érdekesebb, hogy miért nem: a számítógépes D&D-játékok történelmében ugyanis hatéves lyuk éktelenkedik. A licenc első játékai ugyanis még konzolra jöttek ki, 1982-ben a Commodore-korszak előtt. Közülük az Intellivisionös 2D-s labirintusjáték, az AD&D Cartridge érdemel említést, valamint az ugyanerre a platformra készült AD&D: Treasure of Tarmin, amely az első 3D-s, véletlengenerált szinteket felvonultató szerepjátékként megelőzte a korát. Amikor aztán a C64 és a több bi Commodore gép, ami kiszorította az otthonokból a korai játékkonzolokat (legalábbis Európában), és valahogy későn eszméltek a fejlesztők: csak 1988-ban kezdték el ontani a legnépszerűbb szerepjáték-licenc alapján készült programokat. A sort a Pool of Radiance és a Heroes of the Lance nyitotta meg, aztán sorra jöttek a többiek, a Curse of the Azure Bonds, a Frontier-széria, a Krynn-sorozat – és itt jegyezzük meg a Strategic Simulations Inc. nevét is, mely cégnek mindezt köszönhettük. Ezzel együtt tény, hogy húsz éve egyszerűen nem létezett olyan D&D-játék, amivel játszhattunk volna – maradtunk hát az asztali változatnál.

FIFA HUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
Magyarország legnagyobb virtuális futball közössége.
Hamarosan megújult oldallal várunk minden focirajongót.
FIFA • PRO EVOLUTION SOCCER • FIFA MANAGER • FOOTBALL MANAGER
JÁTÉKKLUB - www.jatekklub.hu
SZURKOLÓI MEZEK - www.focimez.hu

GYŰJTÖGETŐS FANTASY KÁRTYAJÁTÉK
KIVÁLASZTOTTAK
AZ M*K KÁRTYAJÁTÉK
Zászlóháború
Új kiegészítő jelenik meg a KIVÁLASZTOTTAK, vagy röviden M*K kártyajátékhoz. A kiegészítő összes lapját Boros Zoltán és Szikszai Gábor, a sci-fi és fantasy világ kiemelkedő grafikuspárosának az illusztrációi díszítik. A Zászlóháború az M* történelem őskorát idéző lapjaival, grafikáival rengeteg újdonságot tartogat a régi és új játékosok, valamint a gyűjtők számára. Keresd fel honlapunkat: www.ketmagus.hu, ahol sok más érdekesség mellett további részleteket is megtudhatsz e misztikus játékról és világról, valamint nyereményjátékunkról. A kiegészítőt 2006.március 28-tól lehet megvásárolni a fantasy és kártyaboltokban, illetve megrendelhető a kiadótól.
Két Mágus
Részletek a honlapunkon!
www.ketmagus.hu
NYEREMÉNYJÁTÉK
Regisztrálj honlapunkon, töltsd ki,
küldd be a nyereményszelvényt!
Nyerd meg 10 ajándékunk egyikét!
Név:
Cím:
Telefon: 06-
Regisztrációs számom:
NYEREMÉNYSZELVÉNY

Benq Siemens cl71

PEHELYSÚLYÚ UMTS

A vékony, fémes csillogású CL71 az idei iF Design formatervezési díj egyik győztese. Első ránézésre a Sharp TM100-as telefonjához hasonlít, bár némi rokoni vonást a Nokia 6280 modelljével is felfedezhetünk. Úgy látszik, reneszánszát éli ez a szétcsúsztatható design...

Az idei CeBIT-en bemutatott háromsávos BenQ mobil az új, IPS-technológiájú, 176x220 pixel felbontású kijelzője sokkal szélesebb látószögből is teljes, színtorzulásokkal kevésbé sújtott képet ad vissza, ami remélhetőleg iránymutató lesz a többi gyártó számára is. Szolgáltatásait tekintve azonban csak az átlagos kategóriába sorolhatjuk. Megtalálható benne 24 MB belső memória, ami MicroSD kártyával bővíthető, így az 1,3 megapixeles kamerával készült képeknek, illetve a kapott MMS-eknek, valamint a beépített MP3-lejátszóval hallgatni kívánt zenéinknek akad némi tárolóhely.

Mindemellett a készülék sajnos nem a 3G-s tábort erősíti, ami miatt csak GPRS-en keresztül böngészhetünk wapon, illetve az adatátvitelre is csak Bluetooth és USB kapcsolódási módok között választhatunk. Mindezekért kárpótolhat a telefon mérete, ami 97 x 46.5 x 17.8 mm, (a súlya pedig 110 gramm), illetve a korábban is említett díjnyertes külső. Várhatóan 2006 tavaszának végén vagy nyarán láthatjuk viszont a boltok polcain.

irta · Galopp, Kremo, Monoboy

ECS orpc

Our Room PC

Az Our Room PC (ORPC) egyetlen készülékben egyesíti a PC, a DVD-lejátszó és felvevő, a videorecorder, a digitális képkeret, a hifi-torony, a játékkonzolok és még sok koztató elektronikai terméknek, mint PC-nek. A média szerver Microsoft Media Center Edition Experience-szel felszerelve áll rendelkezésre. Az ORPC videofunkcióit 24 bites és 192 KHz-es

más eszköz funkcióit. Ez a szerver egy házi szórakoztató központ feladatait igyekszik ellátni, tulajdonosának teljes irányítást biztosítva a zene, a fotók, a tévéműsorok, a játékok és az internet felett.

Az Intel P4-es processzor által meghajtott, Hyper-Threading technológiával felszerelt média szervert SATA merevlemezzel és választhatóan nagysebességű 802.11 B/G vagy A/B/G vezeték nélküli LAN-nal szerelik. A szinte hangtalanul üzemelő ORPC inkább nevezhető szóra-

audiotámogatás egészíti ki. Többféle hangformátumot, többek között az Intel Audio Studio for Media Centert, a Sonic Focust, a Dolby Pro Logic II-t, a Pro Logic IIx-et és a Dolby Headphone-t is támogatja.

Az ORPC problémamentesen csatlakoztatható többféle eszközhöz, pl. erősítőhöz, aktív és passzív hangfalakhoz, teljes 7.1-es analóg high density kimenetekhez, digitális optikai és coax kábelekhez, illetve mikrofonokhoz vagy fejhallgatókhoz.

LARA GPS
Legendás mitfahrer

Aki a Destinator navigációs rendszerét hivatalosan használta eddig (vagyis rendelkezik egyéni azonosítóval), az most egy új lehetőséget kap: áprilistól ingyenesen letöltheti az új programkiegészítést, melyben a Destinator minden hangja a jól ismert virtuális amazontól lesz kölcsönözve. Akinek ez még nem elég, az benevezhet egy Acer D150-es PNA-ra (Personal Navigation Assistant), amelyben az új navigációs szoftver kezelőfelülete is a Legendről lesz mintázva, s így „a sofőröket Lara könnyedén át tudja vezetni majd a nagyváros dzsungelein". A 11.3 cm x 5 cm x 9.8 cm méretű, 300 grammos készülékről annyit mindenképpen érdemes tudni, hogy 3,5"-os kijelzője 64 ezer színt jelenít meg, 266 MHz-es processzorát a Microsoft Windows CE .NET 4.2 oprendszere hajtja, és 32+64 MB belső memóriáját SDIO foglalatba rakható SD illetve MMC kártyával bővíthetjük. A 12 csatornás GPS-vevővel bíró készülék 2200 mAh-s akkumulátora legfeljebb 12 órányi működést biztosít.

LG Chocolate
phone

Az LG Európába hozza a Távol-Keleten már nagy sikert aratott „csokoládé-telefont", mely a gyártó prémium kategóriás készülékeinek első darabja. A telefont Koreában tavaly novemberben dobtak piacra LG-SV590, KV5900 és LP5900 típusjelzéssel, és három hónap alatt több mint 300 000 darabot adtak el belőle, plusz a készülék két európai design-díjat (iF és Red Dot) is elnyert, így nem is csoda, hogy többen úgy gondolták, hogy kontinensünkön is van keresnivalója.

A csokitelefon vékony háza minimalista designnal lett megáldva, szétcsúsztatható, az előbukkanó érintőbillentyűzet pedig vörös háttérvilágítást kapott. Természetesen a más elvárásoknak köszönhetően az Európába szánt verzió kisebb-nagyobb különbségekkel kerül majd forgalomba a koreaihoz képest, ahol 2" méretű, QVGA (240x320 pixel) felbontású, 256 ezer színt megjeleníteni képes kijelzővel, 256 MB beépített memóriával, MP3-lejátszóval, és beépített megapixeles kamerával lehet megvásárolni. Nemcsak feketében, de tejfehér színben, pepita billentyűkkel is lehet majd kapni. Itthoni ára egyelőre ismeretlen, de a besorolását ismerve nem lesz olcsó...

Az io2 szoftvere alkalmazkodik a felhasználó kézírásának stílusához

Logitech io 2

A Logitech io2 digitális toll megújult kézírás-felismerő szoftvere megtanulja a felhasználó saját kézírásának stílusát és jellemzőit, így nagyobb megbízhatósággal alakítja a leírt betűket számítógépes karakterekké.
Amikor a tollat a számítógépes dokkolóállomásra helyezzük, feljegyzéseink osztott képernyőn megjelennek kézírásos és digitalizált formában is. Ezt a szöveget egy gombnyomással beszúrhatjuk egy új Word dokumentumba, vagy a kézzel írott változattal a képernyőn összevetve kijavíthatjuk azt. Az io2 Digital Pen használata közben visszakaphatjuk jegyzeteink eredeti, kézírásos változatát, mert azok a tollat letéve automatikusan tárolódnak.

A Logitech megújult szoftvere lehetőséget ad, hogy a kézírás-felismerő algoritmus szótárába felvegyünk új szavakat. A felhasználó személyes szókincséhez alkalmazkodik olyan módon is, hogy a Microsoft Office alkalmazások testre szabott szótárait rendszeresen átnézi, és egyezteti saját szótárával. Ezáltal a felhasználó saját szakkifejezéseinek és rövidítéseinek felismerése is pontosabb lesz.

A Logitech ioTags szolgáltatás az io2 digitális toll használóinak lehetőséget ad beállítani, hogy feljegyzéseik bizonyos részeit merre továbbítsa automatikusan, amikor a toll visszakerül a dokkolóállomásra. A választható kategóriák között olyanok vannak, mint például naptárbejegyzések, új feladatok, e-mail üzenetek vagy hagyományos szöveg.

Sharp 905sh

mobil TV

Egy vérbeli digitális TV adásokra szánt mobilhoz lehet szerencsénk, ha a Sharp 905SH-t kézbe vesszük. Hagyományos telefon kinézetét a készülék kinyitása és a felső részének 90 fokos elforgatása szünteti meg, amit egy kihúzható több mint 10 centiméter hosszú antenna tovább tetéz. Az LCD kijelző igen furcsa, de TV nézéshez kiváló, 16:9-es képaránnyal és 400x240-es felbontással rendelkezik. Emellett persze minden szokásos funkciót nyújtó harmadik generációs mobil. A készülék belső memóriája 38 MB, amit miniSD formátumú kártyával bővíthetünk. A beépített kamera 2 megapixeles és 3x-os optikai zoommal rendelkezik. Fizikai paramétereit azért szokni kell, mert a 105 x 49 x 27 mm-es mérete mellett 143 g-ot nyom a mérlegen. A 3G kommunikáción kívül GPRS használatára is képes, s rendelkezik Bluetooth és infra interfésszel is. A TV adásokon kívül FM rádióadók fogására is alkalmas. Megbirkózik különféle videó és audio formátumok vagy flash animációk lejátszásával is. Az már csak hab a tortán, hogy a kamerája mobil fénnyel ellátott „éjjellátó", makró valamint sorozatfelvétel módban is használható. A várható forgalomba kerülése az idei nyár elejére tehető.

Logitech Harmony 785/555

A CeBIT-en a Logitech bemutatta új Harmony 785 és 555 távirányítóit. Mindkét új távvezérlő egyszerű és teljes körű irányítást ígér a házimozi-rendszerek egyre bonyolultabb összetevőihez.

A Logitech két új távirányítója modern, vékony kialakítású, aljuk lépcsőzetes felülete természetes és biztos fogást ad ujjainknak. A felső kategóriás Harmony 785 távirányítón színes kijelző is helyet kapott, töltőállomása pedig szükségtelenné teszi az elemek cserélgetését.

Mint minden Harmony távirányító, a Harmony 785 és 555 modellek is a Logitech Smart State technológiáját használják, ami lehetővé teszi, hogy a távirányító az egyes házimozi-komponensek kezelését, állapotát és kapcsolódásait ismerve az egész rendszert tudja kezelni. Minden Harmony távirányítóhoz internetes telepítési eljárás tartozik. A telepítés során a távirányító automatikusan letölti a házimozi komponenseihez tartozó vezérlőkódokat. A Logitech adatbázisa több mint 3300 gyártó 120 000 eszközének kódjait tartalmazza.

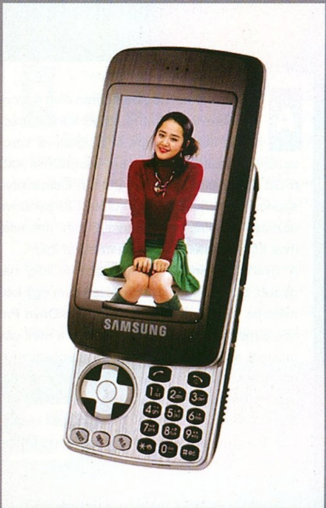
Minden távirányítón van egy kijelző, ami a tevékenységek kiválasztásának központi eszköze, és súgó szolgáltatás is egyben. A képernyő melletti tevékenység gombok kiválasztásakor a távirányító az adott funkció beindításához szükséges összes parancsot elküldi az összes érintett eszköznek. Ha a házimozi nem úgy reagál, ahogy várnánk, megnyomhatjuk a súgó gombot. Ekkor a távirányító egy sor igen/nem kérdést tesz fel nekünk, és válaszaink alapján elküldi azokat a parancsokat, amikkel eszközeink újra működőképes állapotba kerülnek.

Sagem MyW-7

Immár a Sagemnek sem kell szégyenkezni amiatt, mert lemaradt a többi készülékgyártóval szemben a 3G-s versenyben, mivel itt a MyW-7 névre hallgató UMTS mobilja. (A névben szereplő W a videotelefonálás és a video-streaming szolgáltatás kezdőbetűinek összeolvasztásából származik.) A régebbi my700X divatmodellből felturbózott új változat az elődjével ellentétben már nem a kis telefonok közé tartozik a maga 112 x 46 x 20 mm-es méretével. A készülékben két különálló kamera található. A főkamera 1,3 megapixeles, míg a 176 x 220 képpontos, 262 144 színű kijelző felett található VGA (640x480 pixel) felbontású. Belső osztott memóriája ugyan csak 6 MB-os, de eme méretet a microSD kártyahelybe tolható memóriakártyával tudjuk bővíteni.

Számítógéphez infraporton, Bluetooth-on, vagy USB-n keresztül csatlakoztathatjuk, tehát mobil-adatátvitelben sem az alsó kategóriát képviseli a szerkezet. A telefon 1100 mAh-s Li-Ion akkumulátort kapott, mellyel a gyári adatok szerint 4 óra beszélgetési időt, és 300 órás készenléti időt tud prezentálni.

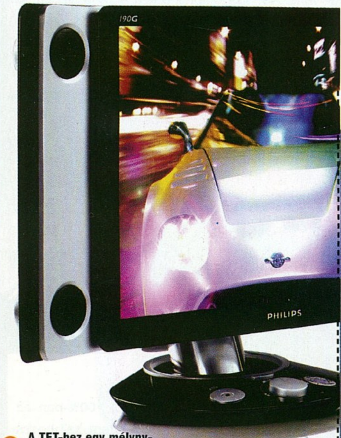
Samsung sph B5200



Nehéz eldönteni, mit is akart készíteni a Samsung a címben szereplő termék tervezésekor, mivel a készülék egyszerre telefon, hordozható játékkonzol és TV. Ha széltében csúsztatjuk szét a készüléket a játékokhoz, kinézetre kicsit egy régi Gameboyra hasonlít. A B5200 azonban hosszában is szétcsúsztatható a mobil funkciók használatához. Azt, hogy TV-t hogyan lehet rajta nézni, egyelőre nem tudni, de nincs harmadik irány, amerre elcsúsztatható lenne a telefon...

Mindenesetre egy DMB digitális TV vevő került bele, aminek jelét a QVGA, azaz 240 x 320 pixeles, 3"-os, 262 ezer színű kijelzőn szemlélhetjük. A játékélményért 3D grafikát is támogató processzor a felelős. Ezen kívül belefért még egy 2 megapixeles kamera is, melynek képét nem csak a kijelzőn, de a TV kimenetnek köszönhetően TV-n is megjeleníthetjük. A bővíthetőség microSD, vagy más néven TransFlash memóriakártya révén lehetséges, ami igen hasznos lehet, ha például kedvenc mp3-ainkat szeretnénk az eszközön meghallgatni. A kommunikációs lehetőségek közül a Bluetooth és az infra sem maradt ki. Sajnálatos, hogy a B5200 kizárólag CDMA hálózatokon képes működni, így nálunk nem használható, de reméljük, készül belőle európai változat is előbb-utóbb.

Philips 190G6

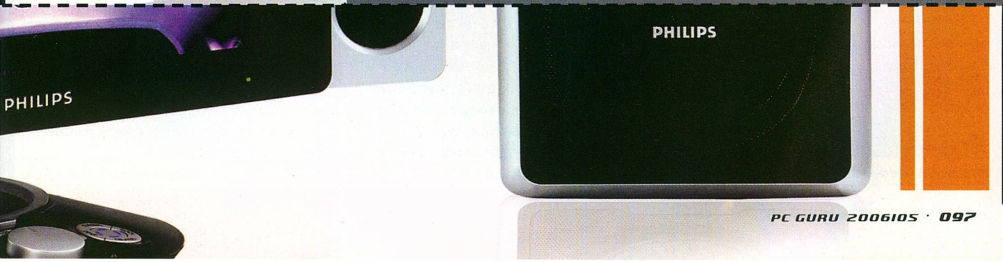


A TFT-hez egy mélynyomó is dukál

A Philips egy sajátos kialakítású 19" képátlójú, 1280x1024 képpont felbontású TFT monitort dobott piacra. A gyors mozgások megjelenítését a 8 ms válaszidő biztosítja, a panel rálátási szöge viszont nem mondható kiemelkedőnek, mivel az mind vízszintesen, mind függőlegesen 160 fok. A monitor 16,2 millió szín megjelenítésére képes, 700:1 kontraszt mellett.

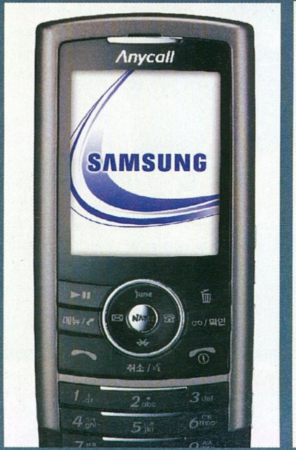
A készülék tervezői a képmegjelenítés mellett nagy hangsúlyt helyeztek az audióra is, ez már első ránézésre is kiderül. A monitor enyhén homorú kávájában ugyanis nem kevesebb, mint négy hangszórót találunk, s ha mindez még nem lenne elég, akkor ott a 20 W-os mélynyomó kiegészítésképpen.

A 190G6 erősségei közé tartozik, hogy sokféle forrásból képes video- és audiojelet fogadni: többek között 3,5 mm-es audiobemenet, VGA, DVI, S-Video, kompozit, Scart csatlakozók és USB audio átvitelére szolgáló port is található rajta. A monitorhoz mellékelik a Sound Agent 2 alkalmazást, ami felhasználóbarát felületen keresztül segíti a felhasználókat a PC audióval kapcsolatos beállítások elvégzésében, valamint optimalizálja a hangot a népszerű formátumokhoz.



Samsung SCH B600

Előző számunkban hírt adtunk a Grundig 6 megapixeles telefonjáról. Ki gondolta volna, hogy egy hónap múlva már egy újabb nagy lépésről számolhatunk be a mobil fotózás terén...? De ezt tesszük, ugyanis itt a Samsung új telefonja, mely a B600 típusjelet kapta. Ebben nem kevesebb, mint 10 (!) megapixeles érzékelő kapott helyet, ami valljuk be, több mint elegendő, hogy remek képeket készíthessünk. Eme célunk elérésében segít bennünket a 3-szoros optikai zoom, ami ugyancsak nem mindennapi a mai mobiltelefóniában. Emellett 5-szörös digitális zoommal is rendelkezik a készülék, de ennek gyakorlati jelentősége leginkább a nullához tart...



Ezzel még nem ért véget a telefon különlegességének bemutatása, ugyanis a QVGA (240X320 pixel) felbontású, 16 millió színt megjeleníteni képes 2,2 colos kijelző szintén kizárólag a csúcskategóriás mobilok sajátja. A CDMA 2000 1X EVDO (800 MHz) rendszerű SCH-B600-zal televíziós adásokat is lehet fogni, ugyanis az S-DMB műholdas TV-vevő sem hiányzik a telefonból. Mindemellett a szolgáltatások között találhatunk MP3-lejátszót, PictBridge nyomtatási segédet, TV-kimenetet, valamint 128 szólamú polifonikus csengőhangokat.

A belső memóriát a MMCmicro memóriakártyák segítségével bővíthetjük, és a Bluetooth technológiát sem kell nélkülöznünk. Sajnos egyelőre csak Dél-Koreában, 2006 harmadik negyedévében fogják a telefont árusítani 7-800 dollárnak megfelelő áron.

Freecom toughdrive XXS

A holland-német cég bemutatta első egycolos merevlemezzel működő külső tárolóját: az ütésálló törpe a ToughDrive sorozat új kiegészítője. A Freecom ToughDrive XXS 6 GB mennyiségű adatot tárolhat. Összevetve azonos tárkapacitású USB kulcsok és pendrive eszközök árával, ez a kézreálló mini merevlemez költséghatékonyabb alternatívát ígér.

A gyártó szerint a gyufásdoboznál alig nagyobb, 55 grammos eszköz lazán túlél egy kétméteres zuhanást. A 2,5 colos ToughDrive Pro névre hallgató fivéréhez hasonlóan, a mini változatnál szintén kettős védelmi mechanizmus garantálja a biztonságot: a beépített merevlemezt szilikonból készült ütéselnyelő belső közeg veszi körül. A hőkezelt műanyagból készült erős tokozás is energiaelnyelő szilikon borítást kapott.

A ToughDrive XXS USB kábele fix beépítésű, kihajtható megoldása egyszerű használatot tesz lehetővé, visszahajtva pedig a kábel védelmét szolgálja. A Freecom új egycolos ToughDrive XXS merevlemezének külső áramellátásáról 100%-ban az USB port gondoskodik, tehát nem kell hozzá külső táp.

A ToughDrive XXS mellé a Freecom Personal Media Suite személyre szabott médiakezelő szoftveralkalmazás jár. A dobozban a Freecom mini merevlemez egysége mellett a gyári telepítő CD és egy USB-toldókábel található. A termék 2006. március végétől érkezik az üzletekbe, 2 éves garanciával.

Kingston Data Traveler elite

A Kingston egy olyan újfajta USB 2.0-s pendrive-val rukkolt elő a DataTraveler Elite Privacy Edition sorozatában, mely képes adatainkat megóvni attól, hogy illetéktelenek férjenek hozzájuk – mégpedig egy egyszerű önmegsemmisítő folyamat révén. Természetesen csak az adatainkra értendő a megsemmisítés, nem a pendrive-ra, mely akkor történik meg, ha a védelemre szolgáló jelszót 25 alkalommal sem találja el az illetéktelen „behatoló". A törléssel történő védelem minimum megkérdőjelezhető, de ha valakinek erre van szüksége...

A jelszó 128-bites Advanced Encryption Standard (AES) hardveres bázisú kódolással tárolódik az eszközön. A memória méretére nem lehet panasz, hisz 256 MB-tól 4 GB-ig terjed a választék; sebessége 24 MB/sec olvasás, és 14 MB/sec írás esetén. A gyártó szerint adatainkat 10 évig megőrzi a flash memória. A pendrive mérete 77.4 x 22.1 x 10.1 mm, így az átlagos kategóriába sorolható. Az operációs rendszer kompatibilitása érdekesnek mondható, hisz a Windowsok közül csak a 2000-rel és az XP-vel működik, régebbiekkel nem, illetve használható még Mac OS 9.X, Linux Kernel 2.4 és az ezeknél újabb változatok alatt (a jelszavas védelem csak a Windows rendszereknél működik). Érdemes megemlíteni, hogy tartozékként USB-s kábelhosszabbítóval ellátott dokkoló is kapható a Kingstontól.

Samsung YP-Z5

A Samsung a 2006-os CES kiállításon mutatta be legújabb hordozható médialejátszóját, az YP-Z5-ös modellt. Az 57 grammos, vékonyka digitális MP3-lejátszó egy feltöltéssel 35 órán keresztül használható.

Az új Samsung lejátszó alkalmas JPEG képek nézegetésére, valamint támogatja az MP3, WMA és WMA DRM10 formátumokat. A készülékbe beépített DNSe (Digital Natural Sound Engine) technológia igérete szerint a felhasználó minden körülmény mellett jó minőségben hallgathat zenét. A 1,8" színes LCD kijelzőn - ami az egyik legnagyobbnak számít kategóriájában - fényképeket illetve fotóalbumot is nézegethetünk.

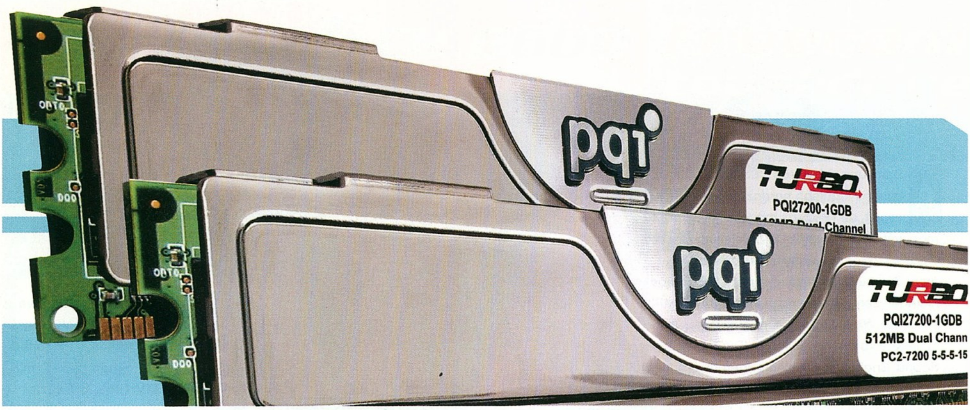
A készülék fekete színben is kapható lesz, a lejátszó külső borítása alumíniumból készül, így védelmet nyújt a karcolásoktól és a piszoktól is. A menükben (az iPodok által népszerűvé tett) érintőgombokkal navigálhatunk.

A YP-Z5 az első olyan 2, illetve 4 GB flash memóriás MP3-lejátszó, amely támogatja a különböző zeneletöltő programokat, mint például az MTV Urge, a Napster, a Rhapsody, illetve a Yahoo.

Sony Ericsson K510i

A Sony Ericsson eddig is elismert telefonokat dobott piacra a „K" sorozatában, és itt az újabb példa, a K510i. Ez a készülék az olcsóbb kategóriába szállítja a drágább modellekben megszokott szolgáltatásokat. A kinézete a K700i-ra emlékeztet, tudása azonban nem. A K510i 1,3 megapixeles kamerát tartalmaz, az elektronika 4x digitális zoomra képes. A 262 ezer színű kijelző viszont sajnos csak 128 x 160 pixel felbontású. A készülék belső memóriája 28 MB, mely nem bővíthető. A fizikai paraméterei 101 × 44 × 17 mm és 90 g, vagyis a K510i egy kisméretű, elegáns mobil. A gyártó szerint a telefon akkumulátora maximum 6 órás beszélgetést vagy 360 órás készenlétet bír ki. A kommunikációs lehetőségek közül a nagy sebességű HSCSD, GPRS, Bluetooth, infra, és 2.0-s USB használatára van lehetőség – ez utóbbi szokatlan ebben a kategóriában. Megtalálható benne a NetFront webböngészője, mely nem csak HTML és wap oldalakat jelenít meg, de RSS hírforrásokat is kezel. A telefonban megtalálható a manapság alapfunkciónak mondható e-mail kliens is. A talán nem túl nagynak mondható memóriája ellenére mp3 hangfile-ok lejátszására is képes a K510i. A MIDP 2.0 Java kliens segítségével tovább bővíthetjük tudását mind alkalmazások mind játékok terén. A várható forgalomba kerülése 2006 második negyedéve.

NET Korner
Netkorner Számítástechnika
Internet & Játék
Számítógép alkatrészek, komplett konfigurációk
Nyomtatók, kellékanyag, notebook, multimédia
Játékprogramok 999 Ft-tól!
+ minden konfigurációhoz
AJÁNDÉK játékprogram!
Internet előfizetés /ADSL/
Telefonvonal megrendelés
externet
AKCIÓ!
E-Tech Webcamera
/USCM01-7703/
640*480 USB 1.1
infra érzékelőkkel
Bruttó: 4.540.-
Kelenföld-Városközpont 1119. Budapest, Tétényi út 63. (a Match mögött) Tel./fax: 229-3803; info@netkorner.hu; www.netkorner.hu



Generációváltás

DDR - DDR2

írta · G

Előző számunkban értekeztünk a mostanra olajozottá vált AGP-PCIe generációváltásról, ám a desktop PC-k egy másik, hasonlóan fontos vajúdáson is keresztülmennek napjainkban. Ez pedig a második generációs DDR memóriák térnyerése az első generációval szemben. Ezúttal utánajárunk, mennyire zökkenőmentes ez az átállás, és milyen hatásai vannak, lehetnek olvasóink számára.

Amikor 2004 júniusában az Intel egy merész húzással lényegében mindent lecserélt egy új, asztali PC platform bevezetésének örve alatt, sem az Intel emberei, sem a piaci elemzők nem számoltak az elhúzódó felhasználói adoptációval. Nevezett időpontban az Intel i915 és i925X alaplapi chipkészletek egy új processzor foglalat (Socket 775), egy új videokártya csatolási szabvány (PCI Express x16), egy új busz (PCI Express x1/x4) támogatása mellett magukkal hozták a DDR2 memóriachipek, illetve modulok rendszermemóriaként való használatát is.

Az Intel marketingeseinek és értékesítési szakembereinek óriási tévedése abban állt, hogy azt gondolták, az új technológiák felhasználók általi elfogadottsága nagyjából párhuzamosan megy majd végbe. Nagyobbat nem is tévedhettek volna... Az LGA 775 tokozású Intel processzorok már a 2004-es év vége felé elfogadható mértékű eladásokat produkáltak (köszönhetően annak, hogy a korábbi Intel chipkészletek – mint az i865 és i875P – támogatták ezt a foglalatot is, ezért ilyen foglalatú CPU vásárlása nem jelentette automatikusan azt, hogy a felhasználónak el kellett volna hagynia az AGP/DDR1 biztonságos vizeit). A PCI Express videokártyák piaci penetrációja igazából csak 2005 második félévében kapott szárnyra, és 2006-ra vált szabvánnyá a VGA küzdőtéren.

Káros árfixálás

A Samsung három vezető alkalmazottját találta bűnösnek a bíróság konspirációs jellegű DRAM árkartellezés bűntettében. Mindegyikük "jutalma" hét, illetve nyolc hónapnyi letöltendő szabadságvesztés, illetve negyedmillió USD kártérítés. Az árrögzítésben bűnösnek talált négy cég (Hynix, Elpida, Infineon, Samsung), illetve ezeknek tizenkét alkalmazottja eddig összesen 731 millió dolláros kártérítést fizetett.

A DDR2 memóriák elfogadottsága még rosszabb arányokat mutatott, mutat, és ennél már csak az egyéb PCI Express-es eszközök térnyerése mondható gyengébbnek. Vagyis szinte semmilyennek, bár mostanában azért már feltűnik egy-egy PCIe x1-es TV tuner vagy éppen videokártya (Matrox) megoldás, és a buszon csücsülő gigabites hálózati vezérlők is a PCI Express malmára hajtják a vizet. Várhatóan a hagyományos PCI buszhoz képest magasabb késleltetési értékekkel dolgozó PCIe buszra költöznek át majd a különböző audio megoldások is.

Jelen cikkünk tárgya azonban nem a PCI Express busz térnyerése, hanem a DDR2 memóriáké az alaplapok és processzorok világában. Hogyan állunk most, március közepén?

DDR GENERÁCIÓK

A kifejezetten gyenge 2005 után, amikor is a hasonló kapacitású DDR2 memóriamodulok ára a hagyományos DDR moduloké alá esett, 2006 elején a második generáció erőre kapott. A DDR2 2005-ben nyújtott siralmas teljesítményének okai közé sorolható az Intelnek a technológiát támogató alaplapi chipkészleteinek nem tervezett piaci szűkössége, illetve az a tény, miszerint a DDR2 nem nyújtott különösebb teljesítménybeli előrelépést a DDR-es rendszerekhez képest, pláne ha figyelembe vesszük az integrált DDR1-es memóriavezérlővel ellátott AMD processzorok által nyújtott teljesítményt.
Az egy dolog, hogy az AMD Athlon 64 és X2 processzorai rendre verték a hasonló árú Intel megoldásokat, ám a DDR2 moduloknak, mint feltörekvő technológiának szembe kellett néznie

a viszonylag magas időzítési értékek teljesítményt visszafogó hatásával. A DDR2 memóriachip tervező és gyártó cégeknek jelenleg is ez az egyik legkomolyabb fejlesztési prioritása, név szerint hogy leszorítsák a DDR2 memóriachipek időzítési értékeit. Az egy évvel ezelőtti, 2005 elejei állapothoz képest az előrelépés kézzel fogható, ám egyelőre koránt sincsen vége a harcnak (mert nyilvánvalóan a Nanya, a Samsung, az Infineon és a többi érdekelt óriás fej-fej mellett halad a fejlesztések terén).

Ami a DDR2 modulok sebességbeli határait illeti, azokat már most közelítik a modulgyártók. A 2006-os CeBit-en mutatta be a neves OCZ az 1100 Mhz-re kalibrált moduljait, miközben az iparági szakértők szerint a DDR2 technológia nagyjából 1200 Mhz-ig skálázódhat (persze korábban a DDR1 technológiáról sem gondolta senki, hogy egészen 700 MHz környékéig lesz srófolható).

KÖZELMÚLT

Szintén a DDR2 technológia elterjedése ellen hatott 2005-ben, hogy a memóriachip gyártó cégek, látván a piac viszonylagosan gyenge érdeklődését az ilyen memóriák iránt, továbbra is erőltette a DDR1 szabványú memóriachipek előállítását, illetve a DDR2-nek szánt kapacitás jelentős részét átállította a magasabb profitot biztosító, és a piac által sokkal jobban igényelt, ezért nagy volumenben gyártható NAND flash memóriák előállítására.

Mindezek eredményeképpen a 2005-ös év harmadik, negyedik negyedévére az elvárthoz képest sokkal magasabb maradt a DDR1 memóriák részesedése a gyártásból a DDR2-höz képest, nagyjából 80/20 százalékos arányról beszélhettünk.

Azonban amint azt már említettem, 2006 elejére a DDR2 megerősödött. Az erősödés okai között szerepel a notebook PC-k jelentős térnyerése, amelyekben az Intel technológia diktálta DDR2 modulok találhatóak (persze notebook formátumban, SO-DIMM), illetve a DDR2-t támogató Intel chipkészletek gyártási szűkösségének feloldódása.

KILÁTÁSOK

További, a DDR2-t nagymértékben erősítő tényező, hogy az idei év folyamán az AMD piacra lép az új, DDR2 memóriamodulokat támogató integrált memóriavezérlővel ellátott CPU-ival, illetve az Intel is debütál új, magasabb teljesítményű és az eddigiekhez képest jóval energiatakarékosabb processzoraival, amelyeknek használatához szintén DDR2 memóriamodulokra lesz szükségünk alaplapi szinten.

Ugyan mind az AMD, mind az Intel ezen új CPU-i csak később, a nyár folyamán, illetve ősszel jelennek meg, de az mindenki számára nyilvánvaló, hogy a várható eladások fényében jó pár hónapos memóriachip- és modulgyártási felfutási idő szükséges, hogy a gyártók a megfelelő mennyiséget felhalmozzák a fenti processzorok hivatalos bejelentésének és tényleges piacra lépésének idejére.

Mindezek fényében nem meglepő, hogy a vezető memóriachip gyártó cégek az év második negyedévének (naptári alapon számolva) végére akár a 70/30 százalékos arányt is elérhetik, ami a DDR2/DDR1 memóriachip előállítási volument illeti. A kisebb, illetve a konzervatívabb gyártók a nyár elejére egyelőre még csak a fele-fele aránynál fognak járni, ám esetükben is minden egyes eltelt héttel a DDR2 előállítása fog egyre nagyobb teret nyerni.

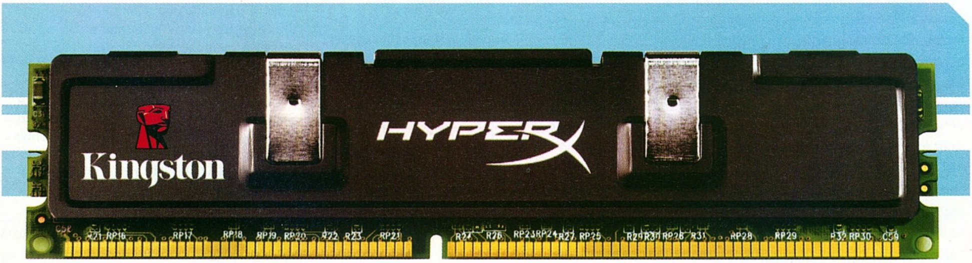
Az sem hat a DDR2 térnyerés ellenében, hogy a piacvezető memóriachip gyártó óriás, a Samsung nemrég tért át a gazdaságos 80 nm-es technológiára a memóriachip gyártásában, ami további költségcsökkenéshez vezet a DDR2 chipek előállítása terén.

A 2006-os év végére az várható, hogy a DDR2 nagyjából 80 százalékot fog bitorolni a DDR1 szűk húsz százalékával szemben, a maradék 1-3 százalék a hagyományos SDR SDRAM-é, és a feltörekvő DDR3-é lesz.

Ami a DDR2 memóriamodulok árát illeti, enyhe mértékű áremelkedés várható március és április folyamán, ugyanis a nagy OEM gépépítő cégek már most megrendelik a memóriamodulokat a leendő gépeikbe a nyári processzorbejelentésekre. Mivel eme rendelések volumene sok százezres, ezért árfelhajtó hatásuk van. Ezt némiképp ellensúlyozza, hogy a naptári 2. negyedév hagyományosan gyengébb szokott lenni PC-s alkatrészeladások terén a kiskereskedelmben (ideértve az Amerikában mostanra hatalmas népszerűségre szert tett elektronikus „kiskereskedelmet" is), és természetesen ide értendők a memóriamodulok is. Ha belegondolunk, logikus is: az egyszeri felhasználó nem fog áprilisban vagy májusban új, DDR2 memóriamodulokat venni csak azért, hogy majd szeptemberben berakhassa a Conroe CPU-ja mellé.

Tudom, hogy sokaknak távoli jövő a DDR2 memóriamodul, az AM2 foglalatos CPU, vagy éppen a Conroe. Az ő kedvükért tekintsük át, mi várható a hagyományos DDR-ek (DDR1) piacán. Az árak az első félévben nagyjából stabilak maradnak, amíg a nagyobb memóriachip gyártó cégek viszonylag nagy volumenben gyártják még a DDR1 chipeket. A második félévtől mind a kereslet, mind a kínálat csökkeni fog, aminek eredményeképpen kismértékű, ám folyamatos áremelkedés várható a DDR1 modulok piacán. Nem nehéz megjósolni, hogy az AMD AM2 processzorok és az Intel Conroe-k piacra lépésével jóval kevesebben vásárolnak majd DDR1-es modulokat – és a gyártás is ennek megfelelően fog alakulni, igaz, némi átállási késéssel.

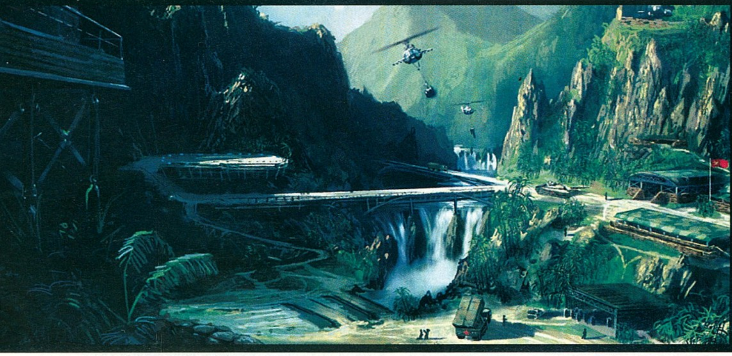
További, a vásárlók szempontjából fontos változás a DDR1 memóriamodulok piacán az lesz, hogy fokozatosan eltűnnek majd a gyakorlatban kevésbé fontos, kiskapacitású modulok (128 és 256 MB-os) és helyüket szinte kizárólagosan átveszik a fél és egy gigás modulok. Mert ki is akarná mindössze 128 vagy 256 MB memóriával bővíteni a gépét a Windows Vista és az Unreal Tournament 2007 korában? A modulgyártó cégeknek nem kerül sokkal többe a nagyobb kapacitású modulok előállítása, a profit viszont természetszerűleg magasabb. Mindez pedig azért van, mert a memóriachip gyártó cégeknek meg nem kerül jelentősen többe egy nagyobb kapacitású memóriachip előállítása, feltételezve ugyanazt a technológiát. Ha már a memóriamodulok kapacitásánál tartunk, fontos megemlíteni,



hogy a 2006-os év második felétől nagy valószínűséggel divatba fognak jönni a 2 GB kapacitású DDR2 modulok. Nem lesznek olcsóak, ahogyan az egy gigás DDR1 modulok sem voltak azok, amikor megjelentek a piacon, ám térnyerésük vitathatatlan lesz.

MEMÓRIAIGÉNYEK

Ahogyan most egy hardcore játékos gépében 2 GB memória található (általában 2x1 GB, dual channel szervezésben), 2007-ben már 4 GB lesz az elfogadott „fanatikus memóriamennyiség". Persze ki kell ábrándítanom néhány játékőrült olvasónkat, ugyanis a globális desktop PC piacon nem a játékok, hanem a Windows Vista megérkezése fogja igazán fellendíteni az átlagos PC-kben található memória mennyiségét, Bizonyosan történnek majd komoly optimalizálások az új oprendszer feltételezett idén novemberi megjelenéséig, ám azt már most tudni lehet, hogy a Vista csak 2, illetve több GB RAM jelenléte esetén fog igazán gyorsan dolgozni. Ahogyan a Windows XP is elfutogat 256 MB memóriával, de azért meg kell kínálni őt legalább egy giga RAM-mal, hogy minden zökkenőmentesen menjen (átlagos felhasználói profilt alapul véve, ami több, mint a szövegszerkesztés és levelezés, ám kevesebb, mint a hardcore játék, vagy félprofesszionális Photoshop használat).



Már most tudvalevő, hogy mind a SiS, mind az ATI év végéig ki kívánja hozni a következő generációs, azaz a DDR3 technológiát támogató alaplapi chipkészletét (legalábbis Intel vonalon, mert mint tudjuk, AMD oldalon a memóriaszabvány-támogatás a CPU-ba integrált memóriavezérlőtől függ leginkább). Ez elég fura, ugyanis az ipari szabványokat nagymértékben meghatározó Intel a saját útvonaltervében csak 2008-ra teszi az első DDR3-at támogató chipkészleteit. Várhatóan nem is fog előretörni ez a technológia 2008 előtt. Mielőtt valaki félreértené, meg kell jegyeznem, az alaplapokon majdan használandó DDR3 memóriát nem szabad összetéveszteni a grafikus kártyákon jelenleg is használt GDDR3 memóriával.

A memória iparággal foglalkozó szakértők szerint az igazi jövőt a soros adattovábbítás elvére építkező, pufferelt memóriamodul technológia (FB-DIMM, fully buffered DIMM) jelenti, amely mind sebességben, mind az elérhető kapacitásban felülmúlja a jelenlegi, párhuzamos jellegű adattovábbítást használó technológiákat. Az FB-DIMM technológia további előnye, hogy nem csak DDR2/3 modulokon alkalmazható, hanem akár XDR, vagy más szabványok esetében is. A technológia elterjedése a szerverek világában 2007-től esedékes, míg az asztali szegmensbe talán 2008-2009 táján érkezik meg.

A cikket a hardver rovat levelezésében és a PGO hardver témáiban örökzöldként felmerülő, idevágó kérdés megválaszolásával zárom. A kérdés: mennyi memória kell manapság egy játékra (is) használt PC-be?

Nos, amennyiben csak alkalomszerűen játszol a géppel, akkor elegendő 1 GB memória, ennyivel még az újabb játékok jelentős része is jól elvan. A korábban elfogadottnak tekintett 512 MB rendszermemória mostanra teljesen elveszítette a létjogosultságát, mert ennyi RAM-mal még a mostanában megjelenő, ám hardver szempontjából nem is igazán igényes játékok is szenvednek, töltögetnek a merevlemezről. Ennyi memória csupán arra elegendő, hogy a régebbi, 2004 előtt és környékén megjelent játékokat futtassátok. A mostanában megjelenő játékok közül csak a kifejezetten oldszkúl darabok (pl. point-and-click, hibrid 2D/3D kalandjátékok) elégednek meg fél giga memóriával. Ennyi, vagy kevesebb memóriával a gépedben érdemes a figyelmedet a Guruhoz mellékletként adott játékokra fordítanod. Persze ehhez a több RAM jelenléte sem akadály...

Aki tényleg komolyan gondolja a játékot, annak a 2 GB RAM az út, amelyet járnia kell. Elkezdhetném itt sorolni azokat a játékokat, amik már eddig is profitáltak az egy giga feletti rendszermemóriából, illetve sorolhatnék neveket a közeli jövőben megjelenő játékok közül, amelyek szemmel láthatóan örülnek majd a két giga RAM-nak, ám ezt már mások, máshol sokszor megtették, ezért megkíméllek titeket.

Amennyiben pedig mostanában építesz új gépet, és hosszabb ideig meg kívánod tartani, fejlesztés nélkül, és amennyiben a pénz is rendelkezésre áll, a 4 GB rendszermemória (egyelőre leginkább 4x1 GB leosztásban) beszerzése sem elvetendő. Az eddigi trend azt mutatta, hogy 18-24 hónaponként megduplázódik az átlagos PC-kben megkívánt RAM mennyisége, és ez a trend még erősebben érvényes a játékra használt PC-k esetében.

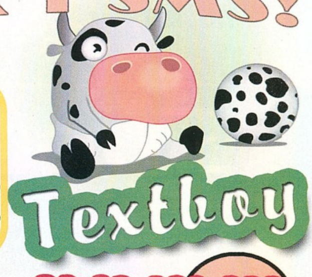
Természetesen a fenti trend az egyre nagyobb memóriakapacitások megjelenésével le fog lassulni, de számításba véve, hogy sok, jelenleg fejlesztés alatt álló játék sok tízmillió dolláros költségvetéssel és teherautónyi grafikus közreműködésével készül (ami rengeteg egyedi és hatalmas felbontású textúrát és egyéb grafikai objektumot jelent), egyelőre biztosnak látszik az eshetőség, hogy a csúcsgrafikát, mesterséges intelligenciát és fizikát használó PC-s játékok egyre több és több memóriát igényelnek majd az elkövetkezendő években.

Adományozás

A Samsung cégelnökének, Lee Kun-Hee-nek azzal a váddal kellett szembenéznie, hogy törvénytelen módon átjátszotta a cég egyes részeit a gyermekeinek. Mindezt tette azok után, hogy 2005 októberében Kun-Hee-nek olyan vádakkal is szembesült, miszerint politikusokat illegális pénzekkel támogatott. A Samsung, imázsát megőrizendő egyrészt létrehoz egy 466 millió USD tőkéjű ösztöndíj alapítványt, másrészt felajánlott egyéb jótékony célra további 350 millió dollárt a Kun-Hee család személyes vagyonából.

www.textboy.hu

Garantáltan csak 1 SMS!



Csengések - SMS

poli- 06-90-629-333

mono- 1795

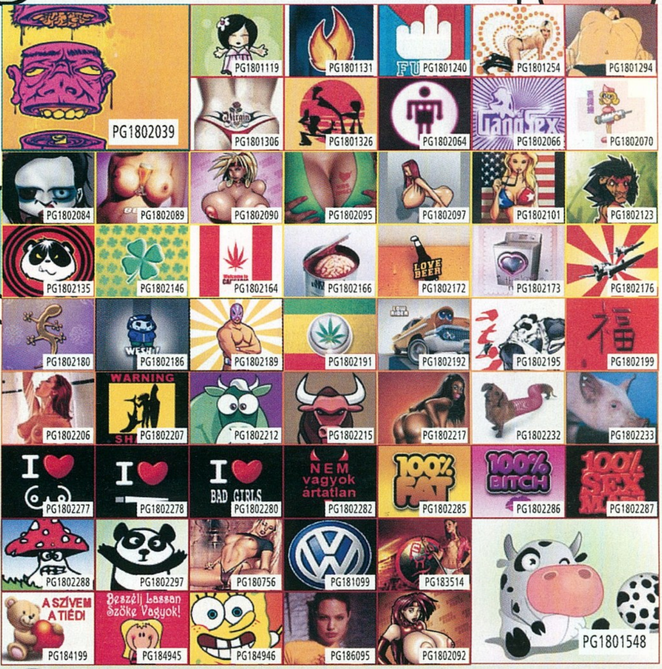
	poli	mono
2Pac ft. Elton John - Ghetto Gospel	PG191032	PG93635
Aerosmith - Walk This Way	PG190234	PG91265
Alien Ant Farm - Smooth Criminal	PG190236	PG90984
Arash - Boro Boro	PG190751	PG93514
Ashlee Simpson - L.O.V.E	PG191060	PG93662
Axel F - Crazy Frog	PG191029	PG93632
Back II Back - Mindent_I távol	PG191062	PG93664
Belga - Szerelmes vagyok	PG190992	PG93595
Body Rockers - I Like the Way You Move	PG191033	PG93636
Bow Wow ft. Ciara - Like You	PG190995	PG93598
Caramel - Várt váratlan	PG191013	PG93616
Crystal - Ha arra ébredek	PG191067	PG93669
Deep Dish - Dreams	PG191051	PG93653
Depeche Mode - Precious	PG190979	PG93582
Desperado - Gyere és álmodj	PG190370	PG91763
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PG191069	PG93671
Fiesta - Mindig csak vártalak	PG190953	PG93556
Gáspár Laci - Ma éjszaka	PG190982	PG93585
Global Deejays - Starts on 45	PG191053	PG93655
Gorillaz - Dare	PG190996	PG93599
Gwen Stefani - Luxorious	PG190997	PG93600
Jamiroquai - (Don't) Give Hate a Chance	PG191017	PG93620
Juanes - La camisa negra	PG190998	PG93601
Keresztapa (Godfather)	PG190617	PG90226
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG93486
Knight Rider	PG190067	PG90212
Korn - Twisted Transistor	PG191018	PG93621
Macskajaj	PG190166	PG92490
Madonna - Hung Up	PG191000	PG93603
Madonna - Sorry	PG191054	PG93656
Mariah Carey - Don't Forget About Us	PG191019	PG93622
Martin Solveig - Jealousy	PG191052	PG93654
Mattafix - Big City Life	PG191057	PG93659

Hogyan tölts le:

küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben a **06-90-629-333** -ra (mini mozi, színes háttér, poli csengés, java játék) vagy a **1795** -re (mono csengés) és már a telcsiden is van!

Színes hátterek - SMS 06-90-629-333

© Mobibase



Real Tone - SMS

06-90-629-333

böffentés	PG199071
csúszkálás effekt	PG199099
feszültség	PG199087
fogmosás	PG199083
fuldokló köhögés	PG199079
hortyogás	PG199082
leesés effekt	PG199100
nő ásít	PG199084
nő hahotázik	PG199090
orrfújás	PG199074
ováció	PG199093

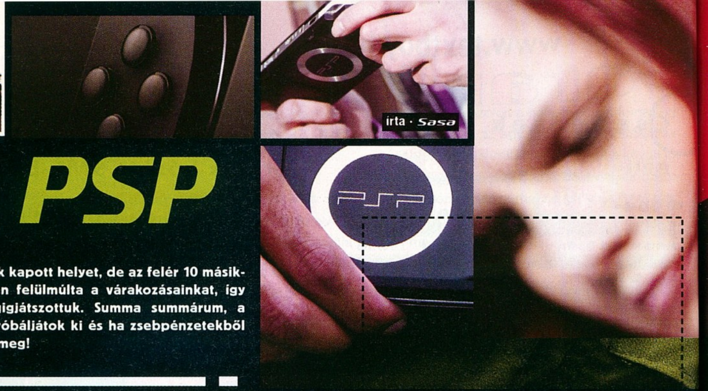
JAVA Játék SMS

06-90 629-333

VADNYUGATI ÜZLET	stratégia	PG170059
JAMAICAN DISCSTA	stratégia	PG170038
NEUTRO NICK	akció	PG170030
BABUMM	sport	PG170035
MARCO POLO	kaland	PG170055

MINI Mozik - SMS 06-90-629-333

TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEK CSAK AZ ARRA ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! Mono csengés: 480 Ft/SMS. • Polifónikus csengés, színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak. • A többszólamú csengőhangok, real tone, színes háttérképek, mini mozik, java játékok sms díja 979 Ft/sms • Polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu



Sony PSP

E havi PSP rovatunkban csak egyetlen játék kapott helyet, de az felér 10 másikkal. A Daxter ugyanis minden tekintetben felülmúlta a várakozásainkat, így majdhogynem egz ültő helyünkben végigjátszottuk. Summa summárum, a Daxter kötelező darab, mindenképpen próbáljátok ki és ha zsebpénzetekből telik rá, gondolkodás nélkül vásároljátok meg!

DAXTER

Fejlesztő: *Ready at Dawn*
Kiadó: *Sony*
Hálózatos játéklehetőség: *2 játékos*
Értékelés: ■■■■■■■■■▪

A PSP eddigi történetében a Liberty City Stories megjelenésével olyan csoda esett meg, amire senki sem számított. A kiváló játékot ugyanis egy az egyben – csekély grafikai tuningolással – kiadják PlayStation 2-re is. A GTA sikertörténetéhez hasonló diadalmenet állhat a Ready at Dawn legújabb játéka, a Daxter előtt is. A döbbenetes képi világgal megáldott játék ugyanis nemcsak az eddigi legszebb PSP-s játék, de az egyik legjobb is. A kis zsebgép által életre keltett világ elmondhatatlanul részletgazdag, a játékmenet sokoldalú, így nem lennék meglepve, ha hamarosan bejelentenék, hogy kiadják PS2-re is...

JAK AND DAXTER 2.0

A játék világa és karakterei így megszólalásig hasonlítanak a PS2-n megismert Jak-sorozatban látottakra. A különbség mindössze annyi, hogy ez a szemet kápráztató világ immár egy tenyérnyi képernyőn kel életre, sokszor olyan grafikai megoldásokat használva, hogy a látvány simán összetéveszthető a nagytestvéren megismerttel. A Daxter tehát megörökölte a világot, annak minden bájával és fantáziájával együtt. Találkozhatunk Jakkel is, akit az intróban a szemünk láttára rabolnak el, így a feladatok most kizárólag Daxterre hárulnak.

A Daxter az eddig készült PSP-s játékok legszebbike, és amennyire szép, annyira változatos is. Minden egyes világ más hangulatú megjelenítést kapott és a pályához passzoló kihívásokkal van teli. A fő feladatunk a várost megszálló rovarok likvidálása, amihez elektromos légycsapónkat és kis tartályos permetezőkannánkat használhatjuk. A kanna tartalmát a D-paddel változtathatjuk: a játék elején csak zöldes méreggel irthatjuk az ízeltlábúakat, később napalmmal is megtölthetjük, majd elektromos bombákat is kilőhetünk vele. A fegyver gyilkoló funkciója mellett jetpackként is használható, mégpedig úgy, hogy a felugrást követően a kör gombot lenyomva rákapaszkodhatunk a fecskendőre. Minden töltet más-más magasságokba képes repíteni, így ha nem jutunk fel a kívánt szintre, vagy éppen túl magasan repülünk, próbálkozzunk más töltőanyaggal. Ezt a funkciót rengetegszer fogjuk használni a játék során, a legtöbb platform ugyanis csak így érhető el.

info

A Daxter világa, története, szereplői, játékmenete, és változatos küldetései példaértékűek a konzoljátékok történelmében!

Fecskendőnket logikai feladatok megoldására is használhatjuk. A hatalmas jégkockákat például méretre olvaszthatjuk, így olyan helyekre is elérhetünk, amelyekről nem is feltételeztük, hogy megközelíthetők. Ilyen logikai feladványokkal úton-útfélen találkozhatunk: lesz olyan például, amikor barátságot kell kötnünk egy apró bolhával, aki befér két nyáklap közé, majd a bolhát irányítva egy ügyességi-logikai feladvány formájában kell a kóboráramokat semlegesítenünk.

KONKLÚZIÓ

A Daxter az eddig készült legszebb PSP játék. A hihetetlen képi világ mellé kiváló játékmenet és azonnal megszokható irányítás, kamerakezelés társul. Mindezek mellett a játék szinte sosem tölt, azaz ha egyszer elindítottuk a Daxtert, a gép kikapcsolásáig megszakítás nélkül játszhatunk. Az átvezető animációk száma, minősége és humora pedig kenterbe veri a PlayStation 2-es mezőny jókora részét is.

MÉG TÖBB TARTALOMMAL VÁR A WWW.BUBLO.HU

Új tartalommal

POLI CSENGŐHANGOK

SMS: 1785

az SMS ára 400 Ft.- + ÁFA

Gwen Stefani - Luxorious	PCP 21382	Chris Brown - Run It	PCP 21593
Filmzene - James Bond	PCP 1156	Rihanna - S.O.S	PCP 21597
The Black Eyed Peas - Pump It Up	PCP 21575	Tóth Gabi - Fekete Virág	PCP 21377
Scooter - Apache (Rock The Bottom)	PCP 21376	T.A.T.U. - Friend Or Foe	PCP 21379
Kozmix - Holnapután	PCP 21579	Katie Melua - Nine Million Bicycle	PCP 21381
Unique - Én	PCP 21602	Girls Aloud - See The Day	PCP 21383
N/A - Flintstones	PCP 1152	Belmondo - Lesz, Volt, Van	PCP 21385
Limp Bizkit - Home Sweet Home	PCP 21375	The Pussycats Dolls - Stick Wit U	PCP 21234
Torres Dani És A Veni Styx - Europunk	PCP 21378	Madonna - Sorry	PCP 21465
System Of A Down - Hypnotize	PCP 21380	Simon Webbe - No Worries	PCP 21386
Franz Ferdinand - Walk Away	PCP 21384	Gorillaz - Dirty Harry	PCP 21388
Roxx 69 Ft. Székelyhidi Balázs - A Jel	PCP 21463	Sugababes - Ugly	PCP 21433
P.O.D. - Goodbye For Now	PCP 21464	Beyoncé Ft. Slim Thug - Check On It	PCP 21436
H.I.M. - Killing Loneliness	PCP 21466	Palcsó Tomi - Megfordult A Világ	PCP 21577
Son Of Dork - Eddie's Song	PCP 21434	Lola - Hallja Meg A Világ	PCP 21578
Pink - Just Like A Pill	PCP 21435	Zanzibár - Új Napra Ébredsz	PCP 21601
Tokio Hotel - Rette Mich	PCP 21574	Kefir - Az Élet Megy Tovább	PCP 21605
Sugarloaf - Nikita	PCP 21603	Hard Fi - Cash Machine	PCP 21581
Kentaur - Álmatlanság	PCP 21604	Romantic - Kell Ez A Nő	PCP 21583
Pink - Stupid Girls	PCP 21437	Sunblock - I'll Be Ready	PCP 21584
Kelly Clarkson - Because Of You	PCP 21587	Letray Ákos - Mondd, Látom Még Őt Valaha	PCP 21586
The Rasmus - Shot	PCP 21594	Josh Ft. Jutta - Nincs Az A Szó	PCP 21589
Sean Paul - Temperature	PCP 21462	Igni - Barna Lány	PCP 21590
Sean Paul - Ever Blazin	PCP 21387	Gáspár Laci - Bárhol Jársz	PCP 21591
Sub Bass Monster - Sub Bass Monster	PCP 21576	Freezer - Büszke	PCP 21592
Eminem - Shake That	PCP 21580	The Pussycat Dolls - Beep	PCP 21595
L.L. Junior - Normális Srác	PCP 21585	Sugababes - Red Dress	PCP 21596

SMS: 1785

az SMS ára 400 Ft.- + ÁFA

PCH 20542 · PCH 20534 · PCH 21161 · PCH 20573 · PCH 20743
PCH 20553 · PCH 20909 · PCH 20913 · PCH 20955 · PCH 20946
PCH 20763 · PCH 20782 · PCH 21091 · PCH 21059 · PCH 20959
PCH 21208 · PCH 20815 · PCH 20945 · PCH 20947 · PCH 21195

JÁTÉKOK

SMS: 0690 629 000

az SMS ára 799 Ft.- + ÁFA

A népszerű játék legújabb változatában megint egy izgi őrület kezdődik, mert Flippy helikopterével egy erdőn át gázol majd a három pici, ám annál gonoszabb figura, és számukra nincs akadály...

PCJ 10237

az SMS ára 799 Ft.- + ÁFA

Happy Tree Friends

NOKIA · SIEMENS · MOTOROLA · Sony Ericsson · SHARP

A FANTOM

PCJ 10273

GARFIELD III.

PCJ 10276

WAR 2056

PCJ 10285

3D Mahjong

PCJ 10265

JURASSIC PARK

PCJ 10260

DÉMONVADÁSZ

PCJ 10242

REAL SOCCER

PCJ 10239

SPYRO THE DRAGON

PCJ 10286

OFFICE GAMES

PCJ 10233

REAL DARTS

PCJ 10232

S.W.A.T.

PCJ 10225

SEXY POOL

PCJ 10238

ÉGI HÁBORÚ

PCJ 10278

AUDIÓ CSENGŐHANGOK

SMS: 0690-629 000

az SMS ára 799 Ft.- + ÁFA

Deep Dish - Come Back (FD Balloon Mix)	PCA 15053
Astrix - Coolio (Infected Mushroom Rmx)	PCA 15054
Astrix Feat. Michele Adamson - Closer To Heaven	PCA 15055
Dali - Colors Band	PCA 15056
Dali - Colors Band (Astrix Rmx)	PCA 15057
Scooter - Apache (Rocks The Bottom)	PCA 15094
Dr. Kucho & Gregor Salto - Can't Stop Playing	PCA 15116
Jupiter Ace - 1000 Years	PCA 15119
Tiesto Feat. BT - Love Comes Again	PCA 10275
Tiesto Feat. Kirsty Hawkshaw - Just Be	PCA 10276
Tiesto - Traffic (Radio Edit)	PCA 10277
Tiesto - Adagio For Strings (Radio Edit)	PCA 10321
ATB - Believe In Me	PCA 13603
ATB - Don't Stop	PCA 13605
ATB - Ecstasy	PCA 13606
ATB - Humanity	PCA 13610
ATB - Killer	PCA 13613
ATB - Let U Go	PCA 13614
ATB - You're Not Alone	PCA 13617
ATB - The Summer	PCA 13618
Brooklyn Bounce - Sex, Bass & Rock'n'Roll	PCA 15111
Conways - A Walk In The Park	PCA 15113
Tom Novy - Your Body	PCA 15124
Fragma - Man In The Moon	PCA 13619
N/A - Polgár Jen (Hungarian)	PCA 3054
N/A - Szalacsi (Hungarian)	PCA 3038
Uriah Heep - Easy Livin'	PCA 15058
Uriah Heep - Lady In Black	PCA 15059
Uriah Heep - Look At Yourself	PCA 15060
Aljas Kuszobab - Fedetlen Keblek	PCA 15106
2Pac - California Love	PCA 13581
SDD - 2 Of Americaz Most Wanted	PCA 13588
Nas - Gangsta Tears	PCA 15052
Irigy Hónaljmirigy - Nem Élhetek Pia Nélkül	PCA 10053
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	PCA 10054
Prodigy - Funky Shit	PCA 13568
Prodigy - Smack My Bitch Up (Radio Edit)	PCA 13570
Prodigy - No Good (Start To Dance)	PCA 13571
Prodigy - Out Of Space	PCA 13572
Prodigy - Poison	PCA 13573
Prodigy - Firestarter	PCA 13574
Prodigy - Voodoo People	PCA 13575
Dupla Kávé - Aki Rózsát Kap	PCA 15072
Prodigy - Breathe (Edit)	PCA 13577
Prodigy - Narayan	PCA 15048
Prodigy - Wind It Up	PCA 15049
Prodigy - You'll Be Under My Wheels	PCA 15050
Touch And Go - Would You..?	PCA 15051
Lou Bega - You Wanna Be Americano	PCA 15089

MÉG TÖBB TARTALOM: WWW.BUBLO.HU

Csengőhang és játék letöltéséhez küldd a mellette található kódot a hozzá tartozó telefonszámra (pl. PCP 21328 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

CeBIT 2006

írta · GregS

A szokás szerint március elején-közepén tartott hannoveri CeBIT (amely idén ünnepelte 20. születésnapját) Európa legnagyobb számítástechnikai kiállítása – bár az elmúlt években folyamatosan veszít jelentőségéből, még mindig több ezer cég termékeit tekintheti meg a közel félmilliónyi látogató.

Az érdeklődés lanyhulását nem is annyira a hétvégi tömeg méretéből – szombat-vasárnap még mindig alig lehetett lépni a standok között –, inkább abból lehet leszűrni, hogy egyre több az olyan nagy név, aki úgy érzi: nem éri meg befektetni a pénzt a komoly részvételbe. Így tett idén például az ATI, amely a tavaly komplett pavilont elfoglaló jelenlét után idén egy körülbelül 50 négyzetméteres szobában volt csak jelen – termékeinek bemutatását pedig inkább partnereire bízta. Ezek közül az egyetlen újdonság a középkategóriás X1800GTO megjelenése, amely a már eddig is piacon lévő X1800 széria egyszerűsítésével keletkezett – 12 csővezeték, és az eddigi változatoknál alacsonyabb órajel jellemzi.

NVIDIA – VISSZA A CSÚCSRA?

A kevés termékbejelentés közül a játékosok szívét leginkább megdobogtatónak az nVidia új GPU-inak, a G71-nek és a G73-nak a megjelenése mondható. Az előbbi a 7900GT széria motorja lesz majd, és igazából csak a 7800-as kártyákon már megismert G70-es egy enyhe frissítésének fogható fel: 90 nm-es csíkszélességgel készül, a különféle optimalizációknak köszönhetően pedig a tranzisztorok számát is sikerült csökkenteni. Fő feladata természetesen az ATI X1900-as grafikus kártyáinak a befogása lesz.

A hazai pénzügyi viszonyokat figyelembe véve azonban minden bizonnyal sokkal érdekesebb a valóban új fejlesztésű G73. A 12 pixel-processzort és 5 vertex-shadert tartalmazó proci szintén 90 nm-es csíkszélességű, és az nVidia elképzelése szerint 560 MHz-en ketyeg. Erre a GPU-ra a középmezőnyben igen sikeres 6600GT kártyák leváltása hárul majd, így nem csoda, hogy a vele készült adapterek a 7600GT nevet viselik majd.

Elkerülendő a 7800GTX félgigás változatával elkövetett hibát – hogy tudniillik pár tesztpéldányon kívül alig sikerült boltban is kapható darabot előállítani –, az nVidia ezúttal igyekezett biztosra menni: a céges bejelentés mellett a legtöbb gyártó standján a vitrinekben már ott csillogtak az új csúcsmodellek.

HDCP – TERJEDŐBEN

Ha már a videokártyáknál tartunk, örömmel tapasztaltuk, hogy talán nemrégiben kirobbant HDCP (többek között a Vista által is elvárt védel-

mi eljárás a nagyfelbontású digitális videojelek titkosítására) botrány hatására egyre több gyártó rukkol elő a jövő évben is teljes mértékben használható videokártyával. Bár ez egyelőre inkább a házimozi-PC és nem a játékosok igényeit hivatott kielégíteni (1920x1080-as felbontásban még jövőre sem fogunk sokan játszani), legalább nem lesz muszáj a 2007-ben megjelenő Vista miatt grafikus kártyát és monitort is váltani. A DVI csatlakozók fokozatos elterjedésével párhuzamosan immáron a HDMI interfész is megjelent – elsők között a Sapphire jelentkezett olyan videokártyával, amely D-Sub kimenete mellett egy HDMI csatolót is kapott. Mivel ezen keresztül nemcsak kép, de hang is utazhat az azt fogadni képes monitor felé, a kártyán SPDIF bemenettel is találkozhatunk. További örömhír, hogy az új kártyák már HDCP kompatibilisek is – mint ahogy végre terjedőben van ez a technológia a HDTV felbontásra képes nagyméretű monitoroknál is. Ezek közé tartozik Fujitsu-Siemens Scenicview P24-1W, amely – ha minden jól megy – az első hazánkban is kapható, HDCP-kompatibilis monitor lesz. A 24 hüvelykes képátlójú, szélesvásznú monitor natív felbontása 1920x1080 pixel, válaszideje 6 ms, bemenetei között pedig nemcsak számítógépes, de S-Video, kompozit és komponens csatlakozókat is megtalálhatunk. Tekintettel arra, hogy nemcsak 16:10-es, de a normál 4:3-as képet is méretarányosan tudja megjeleníteni, remek választás lehet egy komolyabb otthoni játékgép mellé.

LCD A JÁTÉKOSOKNAK IS

Ha már a monitoroknál tartunk, az LCD panelek továbbra is igyekeznek elérni a CRT adta képminőséget. Ennek megfelelően mind a Samsung, mind a BenQ standján találkozhattunk érdekes újdonságokkal. A képfrissítés felgyorsítására az előbbi egy olyan módszert alkalmaz, amely leginkább a 100 Hz-es tévékre hasonlít – minden pár képkocka közé egy, az előzőből és a következőből számított interpolált képet illeszt. A demonstráció során egy jelenlegi és az új technológiát használó monitort tettek egymás mellé – a különbség mozgóképeknél valóban meggyőző volt. A BenQ a BFI-nek (Black Frame Insertion) nevezett technológiát demonstrálta – ez minden 5 képkocka után egy fekete képkockát is mutat – ezzel hivatott szemünket „meglepni", ami miatt aztán a monitor képét frissebbnek látjuk. Ezen újításokkal a monitorok válaszideje már valóban 1-2 ms-ra csökkenhet – ráadásul a BenQ FP241W már júniusban megjelenik a boltok polcain.

AMD: AM2 ÉS TURION X2

Amíg az Intel szinte minden puskaporát ellőtte a CeBIT-re (mind a Viiv, mind a Core Duo/Solo processzorok korábban jelentek meg), addig az

AMD még nem készült el a komoly bejelentéssel. Ennek megfelelően a cég impozáns standján szinte semmi újdonsággal nem találkozhattunk, annak ellenére, hogy a partnereknél már mindenhol kint díszelegtek az új AM2 foglalatra épülő alaplapok. Sajnos a megfelelő processzorok hiányában (ezek bejelentésére júniusig kell várni) működő rendszert már jóval kevesebbet láttunk – némi könyörgés árán sikerült a színfalak mögött megnéznünk egy ilyet, ám benchmark-programokat már nem futtathattunk.

Az AMD másik újdonsága a noteszgépekbe szánt Turion processzor kétmagos változata, a Turion X2. Hivatalos bejelentése ennek sem történt még meg, ám többek között az MSI standján is kipróbálhattunk az ilyen CPU-val működő S271 modellt.

SEBESSÉGNÖVELÉS – APRÓBB NYALÁNKSÁGOK

Az eddig említett újdonságok mellett számtalan apró, teljesítménynövelő alkatrészt is láttunk. Ezek közül érdemes megemlíteni a mind gyorsabbá váló memóriákat: 1066, illetve 1100 MHz-es sávszélességgel is találtunk például DDR2-es modulokat, a Corsair és az OCZ jóvoltából. A videokártyák esetében az új GPU-k mellett a többprocesszoros kiépítés is hódít. Az MSI például újratervezte a korábban már bejelentett Geminium Go grafikus kártyáját, amely két oldalán egy-egy, mobil GPU-t használó MXM foglalattal rendelkezik. Amint talán nevéből is kitalálható, ez jelen esetben a GeForce GO széria valamely tagjait jelenti, amelyek természetesen tetszés szerint fejleszthetők majd a jövőben. A másik érdekességet a GeCube standján láthattuk: a Gemini kódnevű kártyán két Radeon X1600XT processzor üzemel. A beállítástól függően vagy Crossfire üzemmódban használhatjuk, vagy négy monitort hajthatunk meg vele.

Mindkét esetben kérdéses azonban a szóban forgó kártyák piaci jövője: az MSI bevallottan gondolkozik még azon, hogy koncepcióból valós termékké fejlessze-e grafikus kártyáját, a GeCube esetében ennél azért valamivel előrébb járnak.

Szép számmal találkozhattunk négy GPU-ból álló QUAD-SLI konfigurációkkal is – ezek használata azonban elképesztő áruk miatt valószínűleg keveseknek adatik majd meg – annál is inkább, mivel az nVidia tervei szerint ilyen összeállítás csak komplett számítógépbe építve, előre kiválasztott márkáktól szerezhető majd csak be.

A sebesség növelésének másik, igen népszerű módja a túlhajtás – az erre szolgáló extra teljesítmény- és hűtésigényt számtalan cég próbálja meg kielégíteni. Az egyre növekvő energiaszükségletnek köszönhetően megjelentek az első 700-900 wattos tápegységek: a Cooler Master, az Enermax, a Hiper és a Tagan is mutatott be

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

AMD Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NMF-9 alaplap
AMD Athlon64 3000+ Venice box
2x256MB (400MHz) brand memória
Gigabyte 6600GT 128MB 128bit PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
80GB Samsung (8MB) SATA HDD
LC Power 420W, 14cm fan APFC
Codegen 6069L ház
145.344 Ft

AMD Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU
2x512MB (400MHz) Kingmax memória
Gigabyte 6800GS 256MB 256bit
1,44 NEC FDD
NEC 4550A DVDRW
160GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 350W táp, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL ház
196.640 Ft

AMD Athlon 64 X2 3800+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU
2x512MB (500Mhz) Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 NEC FDD
Pioneer 110D DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL Ház
275.112 Ft

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8N-SLI alaplap
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 6800GS 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm f
Chieftec BG-02BBSL ház
195.564 Ft

Intel P4 3.2GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3,2GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 450W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Gigabyte Aurora Alu Ház
334.140 Ft

SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A feltüntetett árak bruttó árak!!!

TFT LCD Monitorok	
17" DAEWOO 1711MN, 8MS 700:1	60.000 Ft
17" SAMSUNG 710N, 12MS 500:1	58.000 Ft
19" SAMSUNG 940N, 8MS 700:1	81.700 Ft
19" ACER 1916AS, 8MS 500:1	75.000 Ft
Videókártya	
Gigabyte 7900GT 256MB PCI-E	106.200 Ft
Gigabyte 7800GT 256MB PCI-E	86.000 Ft
Gigabyte 6800GS 256MB PCI-E	58.200 Ft
Gigabyte 6600GT-VPE 128MB PCI-E	38.200 Ft
Gigabyte 6600 256MB PCI-E	36.300 Ft
Gigabyte X1800XL 256MB PCI-E	97.000 Ft
Gigabyte X800XL 512MB PCI-E	66.000 Ft
Gigabyte X800GTO 256MB PCI-E	45.800 Ft
Memóriák	
512MB 400Mhz Kingmax, CL2.5	10.600 Ft
512MB 500Mhz Kingmax Hardcore	16.500 Ft
512MB 533Mhz DDR2 Kingmax	10.400 Ft
512MB 667Mhz DDR2 Kingmax	14.000 Ft

Alaplapok	
Gigabyte K8NF-9 Ultra	25.000 Ft
Gigabyte K8N Pro SLI	28.600 Ft
Gigabyte K8NE, S754 nForce4, PCI-E	17.000 Ft
Gigabyte 8I945P-G	26.500 Ft
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	57.000 Ft
Ház/Táp	
Gigabyte Aurora alu ház ezüst/fekete	26.400 Ft
Chieftec LCX-03BB aw-op ház	18.000 Ft
Chieftec 400W táp, APFC, 12cm fan	11.400 Ft
Chieftec 450W táp, APFC, 12cm fan	13.400 Ft
Processzorok	
P4 3.4Ghz, 2mb, 64bit, S775, BOX	73.000 Ft
Pentium D 3Ghz 2X2MB Dual C. BOX	87.000 Ft
Pentium D 3,2Ghz 2X2MB Dual C. BOX	116.600 Ft
Athlon64 3700+ 1MB SanDiego, BOX	55.500 Ft
Athlon64 X2 3800+ Dual-Core, BOX	77.000 Ft
Athlon64 X2 4200+ Dual-Core, BOX	93.000 Ft

effféle monstrumokat, sőt az utóbbi egy 1100 Wattos változatra is ígéretet tett. Annak érdekében, hogy az így megtermelt hő ne számítógépünket változtassa gázfelhővé, egyre komolyabb coolerek szükségesek – és nemcsak a CPU-kra. A kompresszoros hűtési megoldásairól ismert Asetek többek között összeállított egy csúcskonfigurációt, amelyben a Lightspeed AC hűtő által -30 fok környékére hűtött 3,8-as Pentium 4 dolgozott 5,46 GHz-en. A cég újdonságai között egy, kifejezetten kisméretű és barebone rendszerek számára kifejlesztett, teljesen zárt vízhűtő-rendszer érdemel említést. A csendes gépet és nagy teljesítményt egyszerre igénylő felhasználók számára egyre több cég kínál kifejezetten SLI/Crossfire megoldásokra tervezett vízhűtéses rendszereket. Ilyen például a Cooler Master Viva és DuoViva, de az Innovatek (közösen az EVGA-val), a Thermaltake, a Zalman és az Asetek is mutatott be efféléket.

A csendesebb léghűtések közül a Cooler Master új csúcsmodellje, a HyperDrift, valamint a Zalman CNPS9700 LED érdemel említést – ez a már eddig is jó teljesítményű 9500-as modell 110 mm-es ventivel szerelt változata.

LOGITECH – EGEREK ÉS HANGOK

A Logitech, amely idén ünnepli 25. születésnapját, több új terméket is bejelentett – valamint Guerrino De Luca, a cég elnöke és vezérigazgatója felvázolta, miként kerül a PC a munkaasztalról a nappaliba a különféle perifériák segítségével.
Ami eme perifériákat illeti, a már tavaly is elérhető mm50 iPod-hangszórók fekete változata is piacra került. A fülhallgatók és a webkamerák piaca a szélessávnak és a VoIP-nak köszönhetően egyre jobban bővül, így ez utóbbiakból négy új modell is a boltokba kerül: QuickCam Connect, Messenger, Chat és Express néven. Kifejezetten játékosok számára piacra került a G7-es egér speciális, fekete kivitele is, amely egy fekete tokkal kiegészítve a LAN-partikra járók kedvence lehet. A népszerű MX610-es egérnek elkészítették a speciálisan balkezesek számára tervezett változatát, és immáron a noteszgépek számára is elérhető a lézeres egér a V150 Laser Mouse személyében.

CREATIVE – HANGKÁRTYÁK UTÁN

A Creative számítógépes újdonságok helyett inkább a perifériákra koncentrált. Az X-Fi családot nem bővítette, ám többféle kiegészítőt is bemutatott – így például a Home Theater Connect DTS-610-est, amelynek segítségével például számítógépünk analóg kimenetét újradigitalizálás után házimozi-erősítőnkkel összeköthetjük. Az egyre bővülő MP3- és médialejátszók közül a legimpozánsabb a Zen Vision:M, amely bevallottan is az új iPod közvetlen vetélytársa. Mivel annak hírnevével és kezelhetőségével nem versenyezhet, így inkább a funkciókra gyúr: többféle videoformátum lejátszására képes, és videokimenete is nagyobb felbontással rendelkezik, mint az Apple terméke.
A cég a hangfalakon is újított – egyrészt piacra dobott egy kifejezetten jó minőségű 2.0-ás hangfalkészletet GigaWorks T20 néven, másrészt vezeték nélkülivé tette a GigaWorks ProGamer G550-et: ez a G550W.

A játékosok számára egy Fatal1ty által tervezett egeret (Fatal1ty 2020 néven) is piacra dobtak, amely 5 különböző súllyal szerelhető fel, érzékelőjének felbontása pedig 2400 dpi.

UMPC ÉS VIIV

Az idei CeBIT egyik legnagyobb újdonsága a tenyérszámítógépek és a noteszgépek közötti méretkategória megjelenése – ez az úgynevezett UMPC, azaz Ultra Mobile PC. A tipikusan 7 collos érintőkijelzővel, ULV processzorral és Windows XP Tablet Edition operációs rendszerrel rendelkező apró számítógépek teljes értékű PC-ként képesek működni, és egy személyben fogják betölteni az MP3 lejátszó, a PMP, a PDA, a PSP, a digitális TV-vevő, a GPS és a noteszgép feladatát. Így gondolják legalábbis az ilyen eszközöket bemutató gyártók, többek között a Samsung is, amely Q1-es névre hallgató prototípusát éppen ezen a kiállításon jelentette be. Teljesen hasonló eszközt láthattunk az Asusnál is, aki a Microsoft Origami-projektjét készítette el, de az ECS sem maradt le H70 névre hallgató eszközével.

Szép számmal találkozhattunk a nappaliba szánt masinákkal is, amelyek java része az Intel Viiv matricával is büszkélkedhetett. Az ezekhez szükséges speciális házakból szinte minden standon láthattunk párat, a legigényesebb talán a Zalmannál bemutatott HD160 volt. ■

Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **113.300** 135.960
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD, CDRW+DVD, GeF 6600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **163.500** 196.200
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3200+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 6800GS, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **167.900** 201.480
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8I945PG, P4 630 3.0GHz/2MB)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **235.775** 282.930
(Asus A8N-E lap, Athlon64/939 3500+, 1 GB Corsair RAM, 200 GB SATA, 16x DVD±RW 2 layer, **ATI X1800XT**, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **246.900** 296.280
(ld.Sirius3Max, de Gigabyte 8I945P,P4 640 3.2GHz/2MB)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **416.600** 499.920
(Asus A8N-SLI Premium, **Athlon 64 X2 4400+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 4571, **ATI X1900XTX**, Chieftec ház 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **440.350** 528.420
(ld.Sirius3Ultra, de Gigabyte G1975SX lap, PentiumD 940 CPU: 3.2G dualcore, 2*2M cache, 2 GB DDR2 667 MHz)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
975X crossfire **48.400** 58.080
K8N SLI **19.450** 23.340
GA-8I 945-P **21.325** 25.590
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF **99.600** 119.520
17" 740BF **66.975** 80.370
4ms 19" 930BF **76.500** 91.800
17" 730BF **57.000** 68.400
Daewoo 17" 8ms DVI **45.950** 55.140
Prestigio AKCIÓ (3 év garancia)
19" 55.950 67.140 **17" 41.650** 49.980
És még jópár modell kedvező áron !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

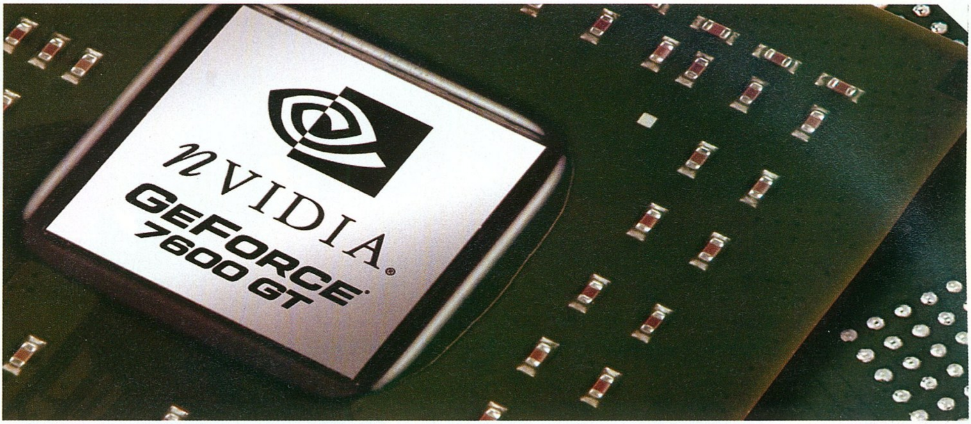
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzleben kap felvilágositást !
Nem találta az árlistánkon ?
Kérjen ajánlatot !

Leadtek grafikus kártya akció (2 év garancia !)
7900 GTX **114.950** 137.940 7900 GT **69.950** 83.940
7800 GS AGP **66.600** 79.920 7600 GT **42.500** 51.000
6600 GT **26.950** 32.340 Abit X800 AGP **39.200** 47.040
Asus (3 év gari) X1900XT 512 MB **106.800** 128.160
A8N5X **15.800** 18.960 A8N32SLI del. **44.300** 53.160
A8R32-MVP 39.600 47.520 P5WD2 **34.625** 41.550
GeF 7800GT **61.800** 74.160 6800GS/512 **45.375** 54.450
MSI K8N D.Plus **43.975** 52.770 975X Plat. **38.600** 46.320
3év garanciás Samsung HDD-k: 80G **10.100** 12.120
SATA2: 160G **16.275** 19.530 250G **19.200** 23.040
Hitachi SATA2: 160 **15.275** 18.330 250 **19.975** 23.970
AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore **62.475** 74.970
Intel PentiumD 820 2,8G/2*1MB cache **41.950** 50.340
930 3 GHz/2*2MB cache, Viiv technológia **71.950** 86.340
Pioneer 111D **8.700** 10.440 NEC 4571 **9.850** 11.820
Corsair 3év **512/400 8.800** 10.560 **1G/400 17.600** 21.120
Kingmax DDR2 512 **8.325** 9.990 1G **17.200** 20.640
tuning memóriák: A-DATA 512/500 **11.650** 13.980
512/566 **15.975** 19.170 **OCZ** 2*1G/500 **47.250** 56.700
LOGITECH TERMÉKEK AKCIÓJA !!!

NOTEBOOK, PDA, GPS
PROJEKTOR AKCIÓK !
Házhozszállítás az egész országban !

SKÓT AJÁNLAT A BURGER KINGBEN!

SAJTBURGER ÉS KIS KRUMPLI
299 Ft



Oblivion teljesítményteszt

IZZADÓ GPU-K Írta · Cray

Az Oblivion megjelenését nagyon sokan várták már, és a vele szemben támasztott igények egyre csak emelkedtek a várakozás ideje alatt. Az előzetes képek alapján joggal is lehetett igényes a nagyérdemű, mondván ha ez meg fog mozdulni, az maga lesz a tökély...

Nos, a látvány valóban lehengerlő, de meg is kérik az árát: az eddigi legrealisztikusabb külső helyszíneket létrehozni és mozgatni képes grafikus motor bizony meglehetősen nagyétkű. Gyakorlatilag a maximális felbontás (1600x1200) és maximális részletesség mellett nem találtunk olyan VGA-t, amely a manapság átlagosnak mondható 1GB RAM és egy 570-es (3,8 GHz-es) P4-gyel megtámogatva röccenés nélkül vitte volna a játékot.

Felülről haladva elsőnek egy X1900XTX-et toltunk a referencia konfigba – az eredmény kiábrándító volt. 1280x1024-ben a HDR effekteket bekapcsolva, mindent maximumra állítva egyszerűen nem lehetett rendesen játszani. Amíg az érintetlen természetet jártuk be karakterünkkel, addig nem volt gond (45-50 fps), ám a többszereplős harc, vagy fél tucat NPC a közelben már élvezhetetlenné tette a játékot (20-25 fps). Itt ért az első komolyabb sokkhatás: a különféle látványelemek csökkentésével szerettünk volna több frame-et kipréselni a csövön, nagyrészt sikertelenül. Az effektek nagy részét (árnyékok, víz részletessége stb.) kikapcsolva is csak néhány fps-sel mért többet a program beépített számlálója. A legtöbbet talán a különféle láthatósági és távolsági beállításokkal lehet nyerni (Fade és Distance csúszkák). A gond az, hogy ezek rontják legkeményebben a játékélményt; a semmiből hirtelen előtűnő NPC-k és a sűrű köd effektje legalábbis nekünk nem igazán jött be. 1024x768-ra áttérve a helyzet változatlan, de az igazi pofon 800x600-ban következett, amikor is a játék ugyanúgy nem volt hajlandó értelmes sebességgel futni, ha több NCP vagy ellenfél ugrált körülöttünk! A normális következtetés ilyenkor az, hogy processzor-limitált a játék, a VGA pedig ezzel a CPU-val egyszerűen nem képes többre. A gond ezzel csak annyi, hogy egy 3,8 GHz-es P4-ről van szó! Esetleg a gépben lévő memória mennyisége lehetett kevés (1 GB mellett ez azért merész feltételezés volt, de mit lehet tudni), ezért megdupláztuk azt, és vártuk a csodát – ami elmaradt. Mintha nem is csináltunk volna semmit (jó, a pályák betöltődési ideje azért csökkent valamelyest).

Az volt a benyomásom, hogy a játékban szereplő grafikai finombeállítások hiába tűnnek kellően részletesnek, az engine fittyet hányt arra, hogy mindent levéve neki itt most kevesebbet kellene számolni, ergo a játéknak gyorsulni illene. A procilimites történetet természetesen azonnal ellenőriztük, és bezúztunk a gépbe egy 6600GT-t, mondván ebből mindent kihajt a proci. Az eredmény ismét érdekes lett: bármit állítok, kapcsolgatok ki-be, az FPS-számláló alig mutat javulást, illetve romlást. Természetesen az X1900XTX-hez képest kissé visszafogottabb az élmény, csendes környezetben 18-20, harc közben 10-15 fps-t jelez a program, mindezt 1280x1024-ben, HDR és antialiasing nélkül, minden mást maxon hagyva. Ezzel a kártyával viszont 800x600-ban mindent a minimumra véve teljesen játszható volt a program, és – szubjektív véleményem szerint – súlyosabb látványbeli kompromisszumot sem kellett kötni ez esetben. Ez persze csak addig állja meg a helyét, míg az ember nem látja teljes pompájában a játékot, de hát ez csak önuralom kérdése... A tisztesség kedvéért kipróbáltam a játékot X800XL-lel, és GeForce 7600GT-vel is. Előbbi 1024x768-ban mindent maxra állítva 25-35 fps-t produkált, 800x600-ban szintén. Az ATI R420-as GPU-családja viszont még nem támogatja a HDR-t, ezért itt nyugodt szívvel kapcsoltam be a 6-szoros antialiasingot – remélvén, hogy a program (a korábbiakból kiindulva) nem veszít számottevően sebességéből. Nagyjából igazam lett, mintegy 5-10 fps-sel mértem kevesebbet 6xAA mellett, mint nélküle.

A 7600GT 1024-ben mindent maxra nyomva, HDR-rel megfejelve kínlódott (20-30 fps), 800x600-ban viszont játszható maradt (25-40 fps). Itt adnék hangot annak a véleményemnek, miszerint érdemesebb a HDR-effekteket használni, mint az antialiasingot, mert egyszerűen szebb, realisztikusabb az összhatás és sokkal könnyebben beleélhetjük magunkat a történetbe, ami egy RPG esetében nagy előny. A soft shadowst meg jobb elfelejteni, mert nem igazán sikerült jól megoldaniuk a fejlesztőknek.

Óvatos összegzésem szerint valami nagyon nincs rendben az engine környékén, valószínűleg viharos sebességgel fognak megjelenni a javítócsomagok, amelyek normalizálják a helyzetet – ennek ellenére a játék kétségkívül gyönyörű!).

Intel Developer Forum 2006

írta · MartinM

Az Intel évente két nagyobb rendezvényt is tart, amelyeken a jövőt meghatározó, fontos bejelentéseket tesz – és ez általában nem csak szövegelést jelent, hanem konkrét, kész termékek élő bemutatóját is egyben.

A szokásosan látványos nyitóbeszéddel induló IDF-en idén tavasszal a fő téma a Core elnevezésű új mikroarchitektúra volt, amitől a cég jelentős fellendülést és konkurensének porba tiprását reméli. Hogy játékosoknak is érdekes legyen a téma, ez nem csupán egy újabb, multimédiára és munkára kiváló, ám rendkívüli módon melegedő, drága CPU-t jelent, hanem olyan központi magot, ami a játékokat is őrült sebességgel futtatja, és közben a központi biztosítékot sem veri ki a gépünk a túlzott energiafogyasztás miatt.

A MAGVÁLTÓ

Nyitóbeszédében Justin Rattner, a cég műszaki vezetője egyből a tárgyra tért, és a mai gépek fogyasztásának témájával vezette fel az új CPU-t. A második negyedévben érkező, teljesen újratervezett mikroarchitektúra, amely a Merom, a Conroe és a Woodcrest processzorok alapjait képezi, alacsony fogyasztás és a P4-eknél alacsonyabb órajelek mellett is nagyobb teljesítményre lesz képes. A mágikus mutató emiatt nem a működési frekvencia, vagy éppen az egy órajelre elvégzett műveletek száma (MIPS, FLOPS), hanem a számolási teljesítmény/fogyasztás mutató, amiben igazán nagyot kíván lépni az Intel.

A jelenlegi Intel Pentium NetBurst mikroarchitektúra már igencsak elavult, és amint az már tavaly kiderült, zsákutca is egyben. Az eredetileg megcélzott 5-7 GHz-es sebességet léghűtés mellett lehetetlen volt elérni, így tulajdonképpen a Prescott maggal jött futószalag-bővítés (amely éppen a könnyebb órajelnövelést segítette) nem hozta meg a kívánt eredményeket.

A tavalyi IDF-en bemutatott és 2005 közepétől piacon lévő Pentium D ugyan már lejjebb nyomta az órajeleket, a két mag és a változatlan architektúra miatt a fogyasztás (na és sajnos a játékok alatti teljesítmény) nem sokat javult. Az igazi változáshoz a Pentium M alacsony teljesítményfelvételét és melegedését kell kombinálni nagy számolási teljesítménnyel, ami egyben azt is jelenti, hogy mindkét meglévő technológiának mennie kell.

VISSZA AZ ALAPOKHOZ

A szerver, mobil és asztali gépekbe szánt új CPU-k kivétel nélkül 65nm-rel készülnek, ami eleve alacsony feszültséget és így kis fogyasztást ígér. Ezt már 2007 második felében leválthatja a 45nm-es, amivel a megfizethető 4 és többmagos processzorok ideje is eljöhet.

Az új mikroarchitektúra egy 14 lépcsős pipelinera épül, ami kevesebb, mint a fele a Prescottnak (31), több a Pentium M-nél (12) és megegyezik az AMD64-gyel. Hogy ez a futószalag jó kihasználtsággal fusson, az Intel mérnökei az utasításdekódoló egységek számát 4-re növelték, és a Pentium M-nél debütált osztott, Intel Advanced Smart Cache L2 cache is megtalálható lesz. Ahogy már ezekből is látható, a Pentium M-től többet örökölt a Core, ám a multimédiához és játékhoz elengedhetetlen lebegőpontos egységet újratervezték, hiszen ez az elod esetében még a Pentium III gyermekbetegségeitől szenvedett. Így a mikro- és makroutasítások egymásba fűzése is támogatott lesz, ami gyorsabb utasítás-végrehajtást eredményez megfelelő használat esetén. A lebegőpontos SIMD részegység (vagyis az SSE) esetében hatalmas előrelépés a 128 bites utasítások egyetlen órajelre való végrehajtása (az eddigi 2 helyett), ami például SSE-t aktívan használó tömörítőprogramoknál látványos sebességnövekedést eredményez. A memória alrendszer is gyorsulni fog az új CPU-val, így már a DDR2-800 is elérhető lesz, ahogy a PSB (Processor Side Bus) is véglegesen 1066 MHz-en fog járni. A Core szolgáltatások tekintetében sem szenved hiányt, az eXecute Disable bit, az EM64T technológia és a virtualizáció egyaránt megtalálhatóak lesznek minden platformon.

Az Intel első, bétás mérései alapján már most rendkívüli eredmények láttak napvilágot. A Conroe asztali CPU 40%-kal kevesebb áramfelvétel mellett 40%-kal nagyobb teljesítményre képes egy csúcskategóriás D950-es Pentium D-hez képest, míg például a Merom 20%-kal kevesebbet fogyaszt a mostani csúcskategóriás Core Duo-nál. Nem szabad elfelejteni a szerver platformos Woodcrestet sem, ami 80%-os gyorsulás mellett is 35%-kal kevesebbet fogyaszt egy mai Xeonnál.

A számok megdöbbentőek, ám az első, független tesztek is alátámasztották ezt a sebességnövekedést, ami ráadásul még ahhoz is elegendő, hogy már a jelenlegi, erősen bétás Conroe platform (2,66GHz-en) is jelentősen megelőzze az x86-os CPU jelenlegi királyát, az AMD FX-60-at – méghozzá minden egyes mérésben! Persze ez még nem jelenti azt, hogy a megjelenéskor is hasonlóan nagy lesz az Intel előnye vetélytársához képest, hiszen az AMD-nek is van a tarsolyában néhány új-

Az Intel az órajelek emelése helyett a processzormagok számának növelését tervezi

donság az év második felére (AM2 es és Socket F platformok). Az azonban könnyedén megeshet, hogy a sebesség tekintetében már évek óta második helyre szorult (leginkább játékok és multimédia alatt) Intel idén a Core látványos bevonulásával egy csapásra visszaszerzi a trónt riválisától. Ha ez még egyelőre nem is biztos, az mindenesetre a mérések és az Intel számításai alapján is hihető, hogy ez a kompletten újratervezett CPU mérföldkő az Intel történelmében, és legalább akkora sebességnövekedést hoz, mint annak idején az első sorrenden kívüli utasítás-végrehajtásra képes CPU (out of order execution).

BAJOS KOMPATIBILITÁS

Amit az Intel nem szívesen hangoztatott az új Core maggal kapcsolatban, az a meglévő termékekkel való kompatibilitás. A tavaly megjelent és ígéretesnek tűnt i945-ös és i955X-es chipkészletek sajnos nem alkalmasak a Core CPU-k (vagyis a Conroe) fogadására, hiába használja az Intel már évek óta az LGA775-ös CPU foglalatot. Aki ez év elején vett i975X-es alaplapot, sajnos hasonló problémával találkozhat gépfejlesztéskor, ugyanis ezek közül sem mindegyik (nagyjából csak a március után piacra került példányok) képes kezelni a Conroe-t. Jó Intel szokás szerint az új CPU-hoz új chipkészlet is érkezik, méghozzá i965 jelöléssel és számos újdonsággal.

Szerencsére mobil oldalon ennél jobb a helyzet, az Intel állítása szerint a legújabb Centrino Duo platform, a Napa egy BIOS frissítés után tökéletesen kompatibilis a Merom-mal, így később könnyedén továbbfejleszthetők a nemrég megvásárolt Core Duo-s notebook-ok.

HOVA TOVÁBB X86?

A jelentős gyorsulás, a szimplamagos kiépítés eltűnése, az alacsony fogyasztás és a 1,5 év múlva érkező 45nm-es gyártástechnológia hallatán jogosan merül fel a kérdés, mi lesz a következő lépcsőfok a Core megjelenése után. Az Intel magabiztosan jelentette ki, 2007-ben már a 4 magos processzorok is piacon lesznek (az első tesztpéldányok akár már az idei karácsonyi szezonra), ám ez a gyors fejlesztés nem jelenti egyben, hogy rá 1 évre már 8 magos tranzisztorszörnyetegekkel találkozhatunk. Ugyan a továbbiakról semmi hivatalosat nem árultak el, valószínűsíthetően az akkor már 4 magos CPU mikroarchitektúrájának tökéletesítésével, a magok jobb összehangolásával foglalkoznak majd. A Kentsfield kódnéven fejlesztett 4 magos Intel CPU fejlesztése éppen ezért gőzerővel folyik, amire kiváló példa volt az IDF-en bemutatott példány. Ebből egyben az is kiderült, hogy az eredeti Pentium D-hez (800-as család) mintájára 2 darab magot tokoznak egybe, csak éppen ezúttal a magok már egyenként is dupla egységet tartalmaznak.

PC MINDENHOL

Az Intel legújabb stratégiája szerint nem mikroarchitektúrákkal és technológiákkal próbálja meggyőzni a vásárlókat, hanem komplett platformokkal, mint például a töretlen sikernek örvendő Centrino vagy a nemrég elindított Viiv. A Centrino vonalon a jelenlegi, Core Duo-val szerelt Napa platform hű elődeihez, így hatalmas siker a gyártók és a vásárlók körében is. Ennek egyik kitűnő példája, hogy még az eddig x86-ellenes Apple is átállt a Core Duo-s Centrino platformra. A nappalikba a Viiv jelzésű PC-kel szeretne beférkőzni az Intel. Ezek a designos és csendes PC-k kifejezetten a multimédiára, a szórakoztatásra lettek kihegyezve. Ez a 3D-s játékon kívül mindent jelent, mint például az adások intelligens felvételét, tárolását és rendszerezését, központi médiaszerver funkciókat és még számos egyéb szolgáltatást.

Ezek mellett egy egészen új PC-s platform is bemutatkozott UMPC néven. A PDA-nál nagyobb, ám azzal közel azonos üzemidejű mini tablet PC teljes X86-os kompatibilitást ígér, ami a 7 collos kijelzővel, minden, a PC-n használatos csatlakozóval és vezérlővel kiegészítve igazán hasznos eszköz lehet a közeljövőben. Az első prototípusok sajnos még nem felelnek meg tökéletesen az elvárt specifikációknak, hiszen egy töltéssel nem bírnak többet 3-4 óránál, sebességükön még lehetne javítani és a melegedés is gond lehet.

MOBILjátékok

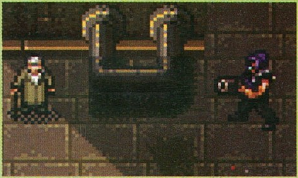
írta · LtB

A hagyományoknak megfelelően ismét hat mobilos játékot tárunk elétek. Az e havi kínálatból kiemelkedik a Polarbit üdvöskéje, amely az autósszáguldozós stílus iránt elkötelezett játékosok kedvében igyekszik járni. Mellette érdemes szót ejteni a Herocraft Kamikaze 2 illetve Rivival névre keresztelt alkotásairól is, amelyek az RPG-k illetve stratégiák világába repítik a kalandvágyó mobilos játékosokat.

CYBER-BLOOD

Fejlesztő: **Rovio**
Értékelés: **8/10**

A posztapokaliptikus környezet szinte már baráti virtuális tájait járni jó mókának tűnik, mégsem volt eddig ebben a témában értékelhető mobilos próbálkozás. Az úttörő hajlamokkal megáldott finn Rovio egy pillantás alatt királlyá válhat a jelenleg csak általa képviselt stílusban a Cyberblood révén...



Egy megmaradt emberi kolónia kiborg őreként tengetjük vidám napjainkat, mikor a védelmünkre szoruló szerencsétlenek elkezdenek elhalálozni – egy ismeretlen kór miatt. A csoport vezetője a kútban véli a fertőzés forrását, így le is zavar minket ellenőrizni. A játékban izometrikus nézetű, gépesített főhősünkkel kell pontot tennünk a történet végére. A kifejezetten kellemes sztori a szereplőkkel folytatott társalgások során bontakozik ki, még az elvetemült mutánsok vezetőjének is van egy-két keresetlen szava hősünk számára. A harc leegyszerűsített, az előttünk álló ellenfelekre kis célrátartással automatán tüzelünk, a játékos csak azt dönti el, hogy előveszi a fegyverét vagy sem – ez lehetőséget ad némi lopakodásra is. Kiborg mivoltunkból kifolyólag bizonyos eszközöket építhetünk a testünkbe, mint például radart, személyi energia pajzsot és még sok mást.

A grafika ismerős lehet, ugyanazt a motort használja, mint a korábbi Rovio játékok, így nem rossz, de nem is kiemelkedő. A hangok szintén a szokásos minőséget képviselik, de sajnos a játék hossza már hagy kívánni valót maga után, e téren kicsit kárpótol a több befejezési lehetőség.

KAMIKAZE 2

Fejlesztő: **Herocraft**
Értékelés: **9/10**

Kissé érdekesen hangzik, ha egy orosz cég japánban játszódó szerepjátékot készít, a Herocraft munkásemberei viszont pontosan ezt tették ebben a java játékban, nem is rosszul. A címből kiderül, hogy egy folytatással van dolgunk, de a program sztorijának megértése nem igényli az előző epizód ismeretét.

A háború végeztével Fujiyama, a játék hőse vándorló szamurájjá vált, bolyongásai során mindig jót cselekedve, de persze az idill előbb-utóbb véget kell, hogy érjen, hiszen miről szólna e nélkül a második epizód? Természetesen az ellenség nem pihen, az első rövid túránk alatt már meg is támadja az ideiglenesen otthonunkul szolgáló falut. Az első ellenfeleink elintézésénél azonnal feltűnik, hogy a valós időben zajló bolyongás után a harc már körökre osztott, kissé a Fallout

sorozatban látottra hasonlít, szintén kis zöld pöttyök jelölik az akciópontjainkat, a különböző cselekvésekkel ezek száma csökken. A gaz ellent leküzdve a legjobb RPG hagyományok szerint tapasztalati pontokat kapunk, majd idővel szintet is lépünk. Ez minden várakozásomat felülmúlóan megoldott, a szokásos tulajdonságokon kívül (mint az erő és hasonlók) a különböző fegyvertípusokban is külön fejleszthetjük a jártasságunk, sőt a képességek is fejleszthetőek.

Kifejezetten kellemes a sztori, ami dicséretesen sok és érdekes beszélgetés során bontakozik ki. Az érzékszervek kényeztetését egész jó, távol-keleti ihletésű zene és felettébb kellemes grafika szolgálja. A tizenhárom területből álló játéktér felderítése bizonyára lekötheti a stílus szerelmeseit jó darabig, körülbelül hat óra szórakozás szavatolt.

PLAYMAN Winter Games

Fejlesztő: **Mr.Goodliving**
Értékelés: **8/10**

A több ágat magukba foglaló sportprogramok nem állnak éppen népszerűségük csúcsán, de valószínűleg sokaknak első PC-s élményei között vannak ezek a játékok, mint amilyen például a Summer Challenge volt. Megszokhattuk már, hogy az elfeledett stílusok mobilokon élnek tovább, így történt ez most is a Mr.Goodliving cég Playman sorozatában megjelenő javás téli játékokkal.

A felállás egyszerű: adott négy sportág, ahol bizonyítanunk kell rátermettségünket, ezek név szerint a biatlon, szlalom, síugrás és versenyszán (bob). A biatlon során a reflexeinket teszi próbára a program gyors és jól időzített gombnyomásokat várva el tőlünk, a szlalom viszonylag egyszerű kapukat kerülgető síelés, a síugrás során az egyensúlyunkat kell megtartanunk – ez a legkevésbé sikerült szám, a bob pedig a szán haladásának ideális ívét jelentő zöld pötty középen tartását jelenti – kifejezetten látványos megvalósításban.

Sajnos gépi ellenfélt hiába várunk, csak az előre eltárolt idők ellen küzdhetünk, ez pedig nem rendelkezik akkora motivációs erővel. Egy telefont

körbeadva akár tíz emberi játékos is vetélkedhet egyszerre egymással, akár kupa módban a négy sportágban szerzett összesített eredmény is dönthet a győztes személyéről. A látvány bizonyos versenyszámokban pazar, a hangok minősége viszont nem kiemelkedő. Külön érdekesség, hogy ez a játék volt az első, amiből honosított példányt volt lehetőség kipróbálni, remélhetőleg ez tendenciává válik a jövőben.

RAGING Thunder

Fejlesztő: ***Polarbit***
Értékelés: ***9/10***

Igazán kiemelkedő, játéktermi hangulatú száguldozós játék eddig csak az N-Gage platformon volt, a mezei Symbian operációs rendszerű telefonok mostanáig híján voltak ennek. A Polarbit megelégelte ezt az áldatlan állapotot, de nem kis fába vágták a fejszéjüket.

A játékot betöltve egy rendkívül ötletes menü fogad, ahogy lépkedünk a menüpontok között, azok dugattyú formájában siklanak a helyükre. Az egyjátékos módot kiválasztva a szokásosnak mondható Time Attack, Quick Race, Arcade, Championship kvartett fogad. Az első kettő nem is szorul túl sok magyarázatra, az Arcade mód sincs túlbonyolítva, kiválasztjuk az autót, aztán sorban jönnek a leküzdendő pályák. A Championship már sokkal érdekesebb, egy alap járművel kezdünk, a versenyek során pénzt szerezhetünk, ezzel aztán tuningolhatjuk a paripát, majd elég tőke összegyűjtésével komolyabbat is vehetünk, és kezdődik előről a folyamat, míg meg nem nyerjük az összes versenyt. Az egyetlen negatívum, hogy mindössze három autó közül választhatunk, viszont a pályák igen nagy száma kárpótol ezért.

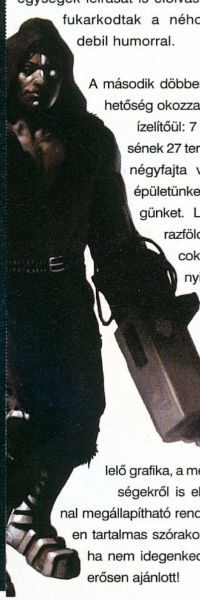
A játéknak szerencsére nincs vége a bajnokság megnyerése után, lehetőség van bluetooth-on keresztül a többjátékos küzdelmekre, sőt online is kereshetünk ellenfeleket egy nagyon kényelmes felhasználói felületen keresztül. A grafika egyenesen lenyűgöző, teljesen folyamatos a 3D megjelenítés, még lassulásokkal se igen találkoztam. Annyira jól néz ki, és olyan jól játszható, hogy sokszor el is felejtettem, hogy mobilon játszom.

REVIVAL

Fejlesztő: ***Herocraft***
Értékelés: ***9/10***

Nem tűnik egyszerű feladatnak a Civilization mintájára játékot készíteni, főleg nem java platformon a telefonunkra. Az orosz kollégák úgy tűnik nem az ijedős fajtából valók, híven tükrözi ezt a Revival című alkotás.

Az első döbbenet akkor ér, amikor a programot elindítva egészen hosszú kerettörténet fogad, ami ráadásul nem is annyira elcsépelt vagy unalmas, határozottan meghozta a kedvem a folytatáshoz. Ha valaki nem ismerné az eredetit, a játék célja az, hogy egy adott bolygón az általunk istápolt nép kerüljön ki a népek versenyéből győztesen. Jellegéből adódóan egy kicsit bonyolultabb a kezelői felület, de egy igen jópofa mentor által vezetett tutorial beavat a rejtelmeibe. Az egész játékra jellemző egyébként a humoros hangvétel, érdemes még az egységek leírását is elolvasni, a készítők nem fukarkodtak a néhol már fárasztóan debil humorral.



A második döbbenetet a rengeteg lehetőség okozza, csak néhány szám ízelítőül: 7 bolygó 27 kontinensének 27 tereptípusán építhetjük négyfajta városunkat, 25-féle épületünket és 21 harci egységünket. Lehetőség van szárazföldön és vízen is harcokat folytatni. A mennyiségek tükrözik talán, hogy mennyi időt is tölthetünk el a játék társaságában. Természetesen ehhez társul a jó kezelhetőség és a célnak megfelelő grafika, a meglehetősen kis egységekről is első ránézésre azonnal megállapítható rendeltetésük. Meglepően tartalmas szórakozást nyújt a Revival, ha nem idegenkedünk a stratégiáktól, erősen ajánlott!

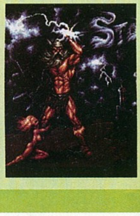
STORMlord

Fejlesztő: ***Magic Productions***
Értékelés: ***8/10***

A mára már ősinek számító, Amiga időkből származó játékok ma reneszánszukat élik a mobilokon. Szinte hetente érkezik egy újabb gyöngyszem, ami remek lehetőséget biztosít a nosztalgiára az idősebbeknek, a fiatalabbaknak pedig esélyt ad az elfeledett gyöngyszemek újrajátszására. A Hewson klasszikusa most Symbian operációs rendszeren éled újra, az eredetihez nagymértékben hű átirattal.

A címszereplő, Stormlord világában a tündérek kiirtására tör egy gonosz királynő, természetesen ezt nem tűrhetjük tétlenül. Fel is kerekedik hősünk, hogy változtasson ezen az áldatlan állapoton, de hosszú útra kell készülnie, hiszen a kaland hat normál és hat bonusz pályán át tart. Motivációban sincs hiány, mivel az eredeti (a későbbi verziókban cenzúrázott), kissé merész öltözetű tündérlányok igen gyakran szerepelnek. Megmentésükre a platform játékok hagyományai szerint siethetünk, keverve némi kaland elemmel és enyhébb fejtörőkkel. Az ellenfeleink sokszor vég nélkül termelődnek újra, így a kizárólag távolsági támadásokra korlátozott arzenálunkra bizony gyakran lesz szükség.

Az indítás utáni pillanatban azonnal feltűnik, hogy átlagon felüli zenei aláfestéssel szolgál a játék, ez nem is csoda, hűen emelték át az Amiga verzió zseniális dallamait. Viszont a muzsikák sajnos minden egyes indításnál felhangzanak, nincs lehetőség némítva indítani. A grafika kifejezetten látványos, a program nehézsége pedig a régi időket idézi, jó darabig biztos szórakozást nyújthat.



h.a.g. Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

írta · Joshua

Samsung Smart Oven

Az okos mikró

A CHIP-be írott Digitális otthon című cikksorozatomban annak idején részletesen foglalkoztam az „okos" konyhai gépekkel. Örömmel jelenthetem, hogy az akkori prototípusok egyike-másika időközben sikeresen leküzdötte a gyártósorig vezető, gyakran nem csekély távolságot (és időt). Közülük is különleges figyelmet érdemel a Samsung speciális mikrohullámú sütője, amely egy továbbfejlesztett vonalkódolvasó segítségével automatikusan hozzárendeli a sütési időt és energiát az adott ételhez. Ehhez persze megfelelő vonalkóddal ellátott csomagolás is szükségeltetik: az USA-ban nagy népszerűségnek örvendő, kifejezetten fagyasztott ételekre szakosodott Birds Eye pl. máris reagált az ilyesfajta felhasználói igényekre, és minden termékét ellátta a megfelelő kiegészítésekkel (amelyek ráadásul minimális gyártási többletköltséget jelentenek). A gasztronómiai antitálentumok tehát végre fellélegezhetnek: nincs több leégés (szó szerint!) a házizsúrokon, vagy – horrible dictu! – az első otthoni légyotton... A rafinált szerkezetnek egyedül az árával van némi probléma, mivel az 525 kőkemény amerikai dollár kissé soknak tűnik a tipikusan a százas alatti kategóriában induló (ám kétségkívül korántsem ennyire okos) vetélytársak mellett.

FidoBag

Egy igazán hűséges útitár(s)

Mi történik, ha a távol-keleti technológia az olasz designnal találkozik? A válasz nyilvánvaló: egy megkérdőjelezhető hasznosságú, ám szépségesen szép, esetleg zavarba ejtően furcsa műalkotás születik. Nos, a Samsung FidoBag inkább utóbbi kategóriába tartozik, lévén ez egy bőröndként is funkcionáló robotkutya – vagy éppen fordítva? Az ötletes szerkezet első látásra leginkább egy kerekeken guruló (az állatvédők tiltakozását megelőzendő, valódi helyett szintetikus kutyaszőrrel borított) tárolóeszközre hajaz, ami már önmagában is garantálná a feltűnést, mondjuk egy konszolidált polgárokkal teli repülőtéri váróteremben. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy a FidoBag a hangja alapján azonosítani is képes gazdáját, és hívásra „odaszalad" hozzá, az elképzelés ha lehet, még szimpatikusabbá válik. Az intellektuális kegyelemdöfést azonban a lopásgátló funkció adja meg: ha valaki el akarná tulajdonítani kedvencünket, az közel 200 decibeles (efelől azért kétségeink vannak, lévén ez hangosabb lenne egy sugárhajtású gép felszállásakor keletkező zajnál) ugatással ad hangot méltatlankodásának. Ebből fakadóan javasolt, hogy kutyuskánkat ne adjuk fel egyszerű poggyászként, mert hamarosan fülsértő digitális vonyítás hangzik majd fel a csomagtérből...

SnapTune

Jogvédők megvalósult rémálma 2

Alig néhány hónapja annak, hogy hírt adtunk a Push!Music technológiáról, amely a vezeték nélküli hálózati kapcsolattal ellátott médialejátszók automatikus megosztását teszi lehetővé – és most máris itt van az újabb, valószínűleg a szerzői jogok védőinek hasonlóképp heves tiltakozását kiváltó megoldás, SnapTune néven. A szoftver nem kevesebbet ígér, mint hogy az előzetesen kiválasztott zenei felvételeket, talkshow-kat, interjúkat, híreket stb. automatikusan felkutatja és letölti a felhasználó PC-jére. Mi itt az újdonság? – kérdezhetnék sokan, hiszen erre szinte mindegyik fejlettebb fájlkereső/cserélő képes. Nos, csupán csak annyi, hogy a SnapTune kutatási területe nem az internet, hanem maga az „éter", vagyis az anyagokat közvetlenül a rádióadásokból vadássza le! Azoknak, akik esetleg idejétmúlt dolognak bélyegeznék az eljárást, ezúton ajánlanám figyelmébe a tényt, hogy a különböző statisztikák meglepő egyezést mutatnak abban, hogy a webes felhasználók döntő többsége még sohasem használt fájlcserélőt – ellenben rádiót már biztosan hallgatott...

Mintegy elébe menve a zeneipar részéről ilyenkor menetrendszerűen érkező támadásoknak, a fejlesztők megpróbálták magukat némiképp bebiztosítani, és a SnapTune felhasználói felületét alapból összeolvasztották a nagyobb online zeneáruházak szolgáltatásaival. Hogy ez elég lesz-e a koncra mindig éhes jogászhordák megfékezéséhez, azt egyelőre még sejteni sem lehet, addig is azonban mindenkinek javaslom, hogy töltse le legalább a szoftver ingyenes bétaverzióját a www.snaptune.com weboldalról, és tegyen egy próbát vele.

CROWS

Fegyverek a Nintendo-generáció számára

CROWS, avagy Common Remotely Operated Weapon Stations – ezzel az ötletes betűszóval jelölik azokat a távirányítású fegyverrendszereket, amelyeket 2005-ben állított rendszerbe az amerikai hadsereg. A „gyilkos varjak" rövid idő alatt oly népszerűvé váltak, hogy a hadsereg 9000 darabot is hajlandó lenne megrendelni belőlük – már ha a jelenlegi, havi 15 darabos gyártókapacitás lépést tudna tartani az igényekkel.

Az ilyesfajta távvezérelt eszközök ötlete amúgy nem nevezhető kifejezetten újnak, hiszen közel 50 éve jelen van a haditechnikában – azonban hosszú évtizedek technológiai fejlődése kellett ahhoz, hogy napjainkra tényleg ütőképessé váljon. Most viszont végre a gyakorlatban is bizonyíthatnak, pl. az Irakban is használt páncélozott terepjárókban, ahol a géppuskás mostanáig az orvlövészek céltáblája volt. A CROWS használatával ez a helyzet gyökeresen megváltozik: a lövész a jármű biztonságos belsejében, egy monitoron keresztül figyeli a környező tájat. Természetesen jelen vannak a lövészpáncélosoknál és

E havi idézetünk

„Az internet közlekedési rendőrei vakok – nem tudják, milyen adatokat irányítanak, és nincsenek speciális bánásmódjaik. Ez az, amin az információs szupersztráda üzemeltetői, a nagyobb amerikai telefontársaságok változtatni szeretnének, lényegében fizetőssé változtatva az eddig ingyenes utat: speciális bánásmódot azoknak, aki megfizetnék a többletet a gyorshajtásért! Nos, ez pontosan az, amit az extra felárat kifizetni hivatott felhasználók képviselői és a webes vállalkozások nemes egyszerűséggel csak országúti rablásnak hívnak... Engedélyezni a szélessávú szolgáltatók számára, hogy ellenőrizhessék, hogy az emberek mihez férhetnek hozzá, és mit csinálhatnak az interneten, alapjaiban ásná alá azokat az elveket, amiért az internet sikeressé tudott válni."

VINTON CERF (internet-evangélista, Google) a web jövőjéről dönteni hivatott amerikai szenátusi bizottság meghallgatásán.

tankoknál már megszokott kényelmi funkciók is, mint az éjjellátó berendezés, a telefotó képesség, a lézeres távmérés és a mozgó jármű okozta kilengéseket semlegesítő stabilizátor. Mindezért nem keveset, darabonként kb. 260 000 dollárt kell áldoznia az amerikai hadseregnek, de cserébe valóban életmentő eszközt kap, amely ráadásul igazán rugalmas is, hiszen számos, jelenleg is rendszerben álló fegyverrel (M2 géppuska, MK19 gránátvető, M240B géppisztoly, M249 automata) is kompatibilis.

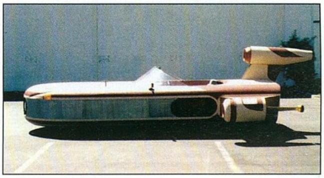
Mindazonáltal ez még csak a kezdett, és a CROWS hatásfoka megtöbbszöröződhet, ha olyan új generációs eszközökkel is felszerelik őket, mint a jelenleg is tesztelés alatt álló XM multifunkciós fegyvercsalád tagjai. Ezek közül számunkra talán az XM8 a legérdekesebb, lévén nemcsak igazán high-tech kinézetű (komolyan mondom, mintha egyenest a Starship Troopersből importálták volna őket!), hanem modulárisan átépíthető is: a mindenkori szükségletektől függően pillanatok alatt könnyedén transzformálható gyalogsági rohampuskává, kompakt kommandós karabéllyá, szimpla géppisztollyá, vagy esetleg nagyobb kaliberű – és ennélfogva pusztítóbb erejű – géppuskává.

...no és persze van a CROWS népszerűsége mögött egy ritkán megfogalmazott ok is, mégpedig a jelenlegi állomány technológiai háttere. Bizony-bizony, ezek az ifjú katonák már a videojátékokon felnőtt nemzedékhez tartoznak, így mi sem természetesebb számukra, mint hogy az ott tanultakat a harctéren is hasznosítsák... Nem véletlen hát, hogy az egyik amerikai magazinban publikált, a CROWS koncepciót bemutató cikk az alábbi címmel jelent meg: „Fegyverek a Nintendo-generáció számára".

Luke légpárnása

Sajnos már elkelt...

Rovatunkban időről időre hírt adunk internetes árvereseken megjelenő furcsa tárgyakról – legyen szó amatőrök által barkácsolt kétéltű járművekről, időgépről, vagy akár orosz interkontinentális rakéták indítókulcsairól. Ebbe a sorozatba kívánkozik Luke Skywalker Star Warsból ismert légpárnása is, amely az Ebayen nemrégiben talált új gazdára potom 6500 fontért. Na jó, nem a filmben használt darab, de annak pontos – és állítólag egyetlen – működőképes replikája. Ezt egy 1988-as Ford Escort alapjaira építette a láthatólag ügyes kezű (most már csak egykori) tulaj, aki nem mellesleg egy Batmobilon is túladott az utóbbi időben. Utólag visszatekintve hányatatott gyerekkorom történésire, most már kifejezetten örülök, hogy a 80-as években még nem volt web, mivel Star Wars-függő kiskorúként valószínűleg a családi vagyon teljes elherdálása árán is szert tettem volna a kérdéses darabra...



Processzorok	bruttó
Semp. (S. 754 64 bit) 2500+ BOX	15.960
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18.930
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	20.700
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ OEM	18.240
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ OEM	21.570
Athlon64 3200+ (939) OEM	32.250
Athlon64 3500+ (939) OEM	42.960
Athlon64 3700+ (939) BOX	54.480
Celeron-D 2.6GHz BOX	16.920
P4 3.0GHz LGA 2MB BOX	43.660

Videokártyák	bruttó
HIS:X1300Pro 256MB	29.550
Ati 9550 128MB: C3D / Gigab.	13.740/15.540
Avixe 9800SE 256MB	21.720
GF: MX 4000 / FX 5200	6.660/8.700
Inno3D 128MB: 5500 / 5700	10.140/15.990
Club3D 6600GT: AGP/PCIE	33.900/31.860
Inno 6800 XT(128) / GS (256)	31.080/52.920

TV-Tuner kártyák	bruttó
Leadtek Tv2000 Expert	14.940
Hauppague WinTV FM	14.640
ADS Instant USB	14.820

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512MB Brand	4.260/8.100
DDR400 512MB Kingston 5év	10.680
DDR400 512MB KingMax 3év	10.560
PenDrive: 256/512MB	3.090/4.410
PenD.: 1GB/2GB/4GB	7.410/13.320/27.300
SD Kingst.: 256/512/1G	3.660/5.460/9.300
MMC: 128/256/512	2.910/4.410/6.000
C.F Kingst.: 256/512/1G	5.890/8.820/12.600

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	9.810/10.140
Maxtor (8M) 80/160/200	11.790/16.080/20.160
Maxtor (16M) 250/300	20.940/26.100
Maxtor (SATA) 160/200	16.620/18.840
Maxtor (SATA-16M) 250/300	21.180/29.340
3 év gar. Sams. (8M) 80/160	13.740/17.820
3 év gar. Sams. (8M) 200/250	20.460/23.640
3 év gar. Sams. (SATA2) 80/160	13.740/19.140
3 év gar. Sams. (SATA2) 200/250	20.880/21.360
Seagate(8M) 160/200/250	18.120/20.370/22.080
Seagate(SA) 200/250/300	22.230/23.100/26.490

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.420/39.060

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): NF8-V / IS7E2	18.840/18.600
ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8-SLI	24.480/29.160
ASUS: K8N / K8V-MX	14.640/13.260
ASUS A8N-SLI / P4P800 SE	28.740/19.170
ASRock. K8UpNF3/A8XM	10.800/11.400
ASR(LGA): TwinsHDTV/VM800	15.060/12.720
Gigabyte (2év): K8NF9 / Ultra	20.560/23.970
Gigabyte (2év):K8NE/K8U	17.100/12.420

Optikai meghajtók	bruttó
CD-RW: LG / Toshiba	4.230/4.770
DVD-ROM: LG / Toshiba	4.200/4.440
LG OEM: 4167	8.850
NEC OEM: 4550 / 4551	9.780/10.770
Pioneer OEM: 111D / 110	10.380/11.160

Wireless LAN	bruttó
Router Edimax 6204WG (54MBit)	12.420
Router Gigabyte GNB49G (108MBit)	18.090
PCMCIA Edimax 7108 (108MBit)	6.660
PCI Gigab. GN-WP01GS (54Mbit)	5.670
USB Edimax 7317UG (54MBit)	5.700

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

HARDVER MENTŐÖV

irta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

Pendrive

Helló!

Nagy bajom van, és segítségre van szükségem. Tudjátok, van egy pendrive-om USB csatlakozóval. Valahányszor csatlakoztattam a számítógépre nem reagált. Amellett az MP3-at sem érzékelte. Segítsetek!

Gergely Zsolt

Kedves Zsolt!

A megoldás egyszerű, mint a vonatfütty: vagy a pendrive halt be, vagy az USB-vezérlőd. Előbbi esetben garanciális ügyintézést célszerű kezdeményezni, utóbbi eshetőséget pedig egy tuti működő USB-s eszközzel kellene ellenőrizni.

Haldokló gép

Sziasztok!

Első alkalommal írok nektek. A gépem: MSI KT4 ULTRA alaplap, GF 5700 FX videokártya, 60GB Maxtor HDD, D-Link hálókártya, PCI 128 hangkártya, 400 W SP táp. A gépem bizonyos időközönként leáll, hibaüzenet nélkül. Utána csak később lehet bekapcsolni, azonban a leállások rendszertelenek. Víruskereső futtatva; NOD32, Zonealarm tűzfal alkalmazva. A táp új a házban. Segítő választ előre is köszönöm. Tisztelettel egy régi olvasó:

ACE

Kedves ACE!

Ha az SP jelölés a tápon azt jelenti, amit sejtek (SuperPower), akkor nagy eséllyel megvan a bűnös. Ezt persze nem ártana ellenőrizni másikkal, lehetőség szerint valami megbízható fajtával. Lehetséges, hogy csak a töméntelen rossz tapasztalat mondatja ezt velem, ezért a korábbi számokban emlegetett teszteket is érdemes lenne lefuttatnod. Ezek konkrétan a memtest86+ és a winchestertesztelő cuccok. A fagyás oka lehet ugyanis a behalt memória is, amit a memtest pöpecül ki fog szúrni. Továbbá okozhatja az alaplap, vagy a processzor, ezek meghibásodása esetén a memtest szintén RAM-hibát fog jelezni. Ha ez a teszt nem jelzett hibajelenséget, akkor következhet a HDD-nyúzó eszközök valamelyike (Maxtor esetén PowerMax, IBM vagy Hitachi esetén a DFT (DriveFittnessTest), Seagate-nél pedig SeaTools a progi neve, amivel tesztelgetni érdemes). Ha ez sem hozott eredményt, a VGA is lehet hibaforrás, itt szintén egy tutira jó darabbal helyettesítve szűrhető ki a gond. Ha mindez hatástalan, tépjél ki mindent a gépből, csak a RAM-CPU-HDD-VGA maradjon. Tesztelj egy erőset 3DMarkkal – ha minden rendben, kezdd el visszadugdosni egyenként az alkatrészeket, minden egyes visszatett cucc után ismételt teszteket futtatva. Így előbb-utóbb ki fog derülni, melyik az a komponens, amit már nem bír elviselni tovább szeretett masinád. A fenti eljárás örök érvényű (természetesen az első gyanúsított mindig a táp legyen, akkor is, ha 600 W-os Enermaxról van szó), bármilyen megmagyarázhatatlan fagyás vagy hasonló hiba esetén ez legyen a követendő hibakeresési folyamat.

SATA és fagyó gép

Sziasztok!

Két problémával fordulnék hozzátok.

1. Van egy SATA winchester amire a rendszert telepítettem, és van egy IDE mobilrackben. A gond, hogy a SATA winchestert nem tudom beállítani, hogy Windows „C"-nek ismerje fel. Csak a rackben lévőt tudja „C"-re beazonosítani. Igazából működési problémát nem okoz, csak anynyi, hogy zavaró „H"-n a rendszer.

2. A másik gond, hogy amikor játszom az AOE3-mal, 10 perc játék után lefagy a gép, nem reagál még az ALT-CTRL-DEL-re sem. Csak a reset segít. Ez egyébként a legtöbb játékkal így van. Egyéb más alkalmazás nem fagyaszt. A konfig egy Asus P4P800SE alaplap Asus 6600GT/TD videókártya, 2,93 GHz Celeron proci, 1 GByte memória. 160 Gbyte SATA, 120 Gbyte IDE csatolós winchester. Ja és Chieftec 360-as táp. Előre is köszönöm a segítséget.

Üdvözlettel: Vörös Gábor

Kedves Gábor!

Az első problémádra sajna az sem megoldás, ha utólag próbálsz meg másik betűjelet rendelni a meghajtóhoz, mert rendszerpartíciónál ezt a Windows nem fogja engedni. A gond ott történt, hogy amikor az XP-t telepítetted, a rackben benne volt az IDE-s HDD, a SATA-s eszközt pedig másodlagos háttértárként ismerte fel a csodálatos XP-telepítő. Ezért kapott automatikusan C: jelölést a rackben trónoló vinyó. A megoldás az volna, ha legközelebb úgy telepítenél Windowst, hogy előtte kiveszed a racket a gépből. A második problémára a fenti levélre adott válaszom legyen irányadó számodra is.

Zöldes-lilás fagyás

Szasztok Gurusok!

Kiroá az újság.

Van egy apró problémám a gépemmel. Amikor belépek a Windowsba még minden működik, de amikor elindítok egy játékot, a kép 1-2 perc múlva bezöldül. Csíkos zöld - néha lila - a kép és minden megfagy.

A gépem: ASUS A8N-E, AMD A64 3200+,INNO 6600 GT PCI-E, 2*512 400Mhz ram. Enermax 420-as táp, 160 Samsung ATA. A VGA valószínűleg működik, mert azt már megvizsgálták a boltban. Légyszi segítsetek, mert nem tudom megnézni a f@sz@ DVD-teket. Előre is kösz.

Hű olvasótok Maxi!

Kedves Maxi!

A képlet egyszerű: kimúlt a monitorod. Ha garanciális, irány a bolt, ha nem, esetleg megkérdezhetsz egy jó szervizt, hogy mennyiért lehetne megjavítani. Ha a javíttatása nem lenne gazdaságos, akkor csapd földhöz jó erősen, és vegyél másikat.

Poligonhibák

Hájjtok!

Van egy Inno3D GF6600 GT-m (AGP-s). Az a helyzet vele, hogy az újabb játékokban (B&W2, NFS: MW...) poligonhibák jelennek meg, így pl. a Most Wanted úgy néz ki, mintha lennének az utakon ferde falak, amik persze ott sincsenek, de nem látok tőlük semmit. Aztán Black&White 2-ben a kis ördög meg az angyal is úgy néz ki, mintha drótokon rángatnák őket, látszanak a ve-

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

títési vonalak. Bevittem szervizbe a karit, ott leporolták a ventit, és azt mondták, semmi baja:)) A szervizes szerint valszeg az alaplap túl régi hozzá (Asrock K7S8X, Socket462-es, 3 éves). Ez tényleg lehet probléma, vagy csak simán le akartak rázni? Infós haver szerint csak a driverrel lehet a probléma.
Én pedig már többet is próbáltam...
egy núúb
(Megyesi Dániel)

Kedves Dániel!
Először is, nem az a n00b, aki kérdez, hanem az, aki nekiáll okoskodni nulla hozzáértéssel (ezt csak azért szúrtam ide, mert nagyon bosszant a mindenféle online közösségekben terjedő nagyképűség, komolyan mondom, ha egyesek kicsit feljebb hordanák az orrukat, hát beesne az eső...).

A témához: mondd a szervizesnek, hogy jó lenne, ha nem csak egy gépben próbálnák ki a cuccodat, és nem csak öt percre. Gyakran csak több idő elteltével jönnek ki a hibák ilyen esetben, és ennek kiderítésére kevés egy gyorsteszt. Mindamellett drivergond is lehet, mindenből a legújabbat rakd fel, és persze a játékokhoz is a megjelent patch-eket.

„Dream vas”

Sziasztok!
Olyan problémával fordulnék hozzátok, hogy komplett gépcserét szeretnék (ez olyan DREAM vas lenne), és van néhány ötletem, csak nem tudom eldönteni, hogy mi lenne a helyes választás. Szóval a konfignak, amire gondoltam, egy ASUS A8N32 SLI deluxe lenne az alapja. Hozzá legalább egy AMD Athlon 64 3500, vagy 3700 procit gondoltam, továbbá 1 GB jófajta memóriára, de itt már gondban vagyok, nem igazán tudom hogy érdemes-e DDRII-t venni, vagy csak DDR400-at. Lécci konkrét márkát is írjatok, ha van jó ajánlatotok. Valamint a winchesterrel is gondban vagyok. Jó lenne, ha elmondanátok, hogy szerintetek érdemes lenne-e beleinvesztálni 45 rugót egy WD Raptor 74 GB 10000 rpm-es winchesterbe, továbbá emellé egy WD legalább 250 GB-os winchesterbe, vagy elég az utóbbi? Ha jobb ötletetek van a winyókkal kapcsolatban, lécci adjatok valami jó tippet! Videokártya terén is gondban vagyok. Én 2db 6600GT-re gondoltam, de lehet, hogy belefér 2db 6800GT is. Ha van jobb ötletetek, kérlek közöljétek. Mivel most nem kis beruházásról van szó, nem szeretném, hogy később megbánjam. Abban sem vagyok biztos, hogy ehhez a konfighoz milyen teljesítményű tápegységet vegyek, csak azt tudom, hogy Chieftech-et szeretnék, 12 cm-es ventivel, hogy lehetőleg halk legyen. Már csak a DVD-író van hátra, én egy NEC ND-2510A-ra gondoltam. Ja meg egy Chieftech Dragon házra. Lécci segítsetek, ha van valami baj a konfiggal, akkor közöljétek, továbbá amiről fogalmam sincs (pl. memória), adjatok valami jó tippet!
Köszönettel: nner.

Kedves nner!
Haladjunk sorban! Az általad említett alaplap jó darab, ezzel a továbbiakban nem is érdemes többet foglalkozni, ha tényleg SLI-t szeretnél. A proci szintén okés, lehetőség szerint vedd meg a nagyobbat, mert az SLI alá elkél majd a lóerő. A memória terén CSAK a sima

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

DDR jöhet szóba, lévén a 939-es platform (amibe az Athlon64-es CPU-k illeszkednek) csak ezt támogatja. Az egy gigányi mennyiség elegendő, de a 939-es platform képességeit maradéktalanul kiaknázandó érdemes lenne két darabból összerakni az 1GB-ot (2x512MB-ot szerezz be, lehetőleg tökegyforma modulokat), hogy tudjad Dual Channelben hajtani a cuccot. A VGA-knál el kellene dönteni, hogy tényleg szeretnél-e SLI-s rendszert építeni. Ha igen, az általad vázolt konfig így jó, ahogy van. Én viszont azt javasolnám (az időtállóságot szem előtt tartva), hogy egyelőre csak egy darab jó erős kártyát vegyél a gépbe, természetesen SLI-képeset (pl. 7800GT), és ha eljön az ideje (összejön még egy kis lóvé, esetleg karácsonyra), tolj be mellé még egy ugyanilyen kártyát. Táp-ügyben érdemes nagyon körültekintően eljárni, mert bizony egy ilyen VGA-páros erősen zabálja az áramot. Nagy híve vagyok ugyan a Chieftecnek, ám most mégis lebeszélnélek róla, helyette valami igazi prémium márkát javaslok, mint például az Enermax (szigorúan 500 W, vagy afeletti teljesítménnyel).

Túlhúzott gép

Sziasztok!

Nem írom, hogy jó az újság, inkább csak azt mondom, hogy eljött a tizedik év, hogy olvasom, és büszke vagyok a gyűjteményemre! Hatalmas problémám van! Van egy Asus P4S800D típusú alaplapom. A probléma az volna, hogy mikor először kapcsolom be a gépet (hideg indítás), nem áll fel a rendszer! Bejön az Asus képernyője, és megáll! Két újra indítás után, kiírja, hogy OVERCLOCKING FAILED! Press F1... A konfig a következő: Asus P4S800 deszka, Intel Celeron D processzor 330+ (2,66Ghz), 768 MB RAM (256+512), Gigabyte 6600GT, Maxtor(30), Quantum vinyók, Sony DVD-RW, Samsung DVD-ROM.

Lehet, hogy BIOS frissítés kéne? Azt még nem csináltam! Ja és milyen vírusirtót használjak? Lehetőleg ingyenest! Kérlek segítsetek! Kezd elhagyni az erőm!

Hű olvasótok: Karesz

Kedves Karesz!

Az említett hibaüzenet valóban az alaplapra utal, mégpedig arra, hogy a gép túlhúzása lett beállítva, de mivel a rendszer így nem bírt elindulni, visszaállt az alapértékekre. Ha visszaállítod a BIOS-ban az alapértékeket, nem fog minden elindulásnál erőlködni. Ha emellett BIOS-t is frissítenél, a művelettől nem kell megijedni, amatőr felhasználók ezrei csinálják otthon nap mint nap, úgyhogy Neked is sikerülni fog. A lényeg, hogy ne kapkodj, mindent szépen nyugodtan, lassan csinálj. Először is be kell szerezned egy floppy drive-ot, és a legújabb BIOS file-t a hozzávaló flash-elő (frissítő) progival együtt a netről. Gondosan ellenőrizd, hogy PONTOSAN ahhoz a laphoz tartozó BIOS-t töltöd-e le! Ezek után kell egy floppy lemez. Ebből egy rendszerlemezt kell készítened. Ennek menete a következő: egy működő gépen betolod a lemezt a meghajtóba, és megformázod XP alatt, a formázásnál pedig jelöld be, hogy „MS-DOS rendszerindító lemez készítése". Ezután az elkészült lemezre másold fel a letöltött BIOS file-t is, a file és a flash-elő progi nevét pedig írd le egy papírra, kiterjesztéssel együtt. Most a kész lemezt told be a gépedbe, és a BIOS-ban állítsd be, hogy a gép a lemezről kezdje a bootolást (ha nem tudod, hogyan kell ezt belőni, nézd meg az alaplap leírásában). Ha rendben bebootolt, indítsd el a flash-elő progit, és kövesd az utasításokat. Ugye milyen egyszerű? A dolgot az teszi veszélyessé, hogy amíg tart az új BIOS beírása az EPROM-ba (az a kis BIOS chip az alaplapon), addig nem léphet fel áramszünet, vagy más egyéb rendellenesség, mert akkor halott alaplap lesz az eredmény.

Hangos venti

Tisztelt PC Guru!

A lényegre térek: Van egy Athlon XP procim és annak egy gyári ventillátora! Körülbelül kezdi elérni a 3. életévét! A gond az hogy mostanában igen hangos kezdett lenni! És olyan "nyüglődős", "szenvedős", és zavaróan hangos! Mi lehet a gond? Sok por? Esetleg kezd elromlani? :(Egy venticsere elég lenne? Mert nem lenne jó kidobni az egész gépet... Mellesleg Athlon XP 1700+-ról 2100+-ra túlhajtva fut a gép! A választ előre is köszönöm!

Üdv.: Zolesz

Kedves Zolesz!

A korábban javasolt megoldás itt is célravezetőnek tűnik: szedd le a ház oldallapját, kapcsold be a gépet, és állapítsd meg, honnan jön a zaj pontosan! Ha a CPU-cooler a ludas, vegyél újat bátran!

Videokártya gond

Sziasztok!

Problémám a következő: vettem egy új videokártyát: ATI Radeon 9600 128 MB. Eddig nVidia Geforce volt. Minden futott, csak csigalassan. Az új kártyával az a baj, hogy legkevesebb negyedórán belül lefagy a játék. Van, hogy némi színes csíkozódás után tudom folytatni a játékot, de van, hogy újra kell indítanom a gépet. A hangot hallom, viszont a kép áll. XP-m van, szervízcsomaggal, frissítettem is, alaplapom AMD Athlon(tm)XP2000+ 1,666Hz 512MB RAM. Felraktam a legújabb Catalyst Control Centert, de minden indításnál kiírja, hogy cli.exe alkalmazáshiba, az alkalmazás inicializálása nem megfelelő (0x0000135). Illetve a következőt: uccc.exe alkalmazáshiba. Mi lehet a gond? A 3DMark teszt lement tisztességesen, néhány régebbi játéknál nem tapasztalok semmit, de a GTA San Andreas, Far Cry, Harry Potter 4, sőt egy ízben még a Road to Fame játék is ledermedt, pedig az nem szokott. Van a gépen vagy 60 giga szabad hely. Van valamilyen progi, amivel ellenőrizhetem a kártyát? Egyáltalán mi lehet a gond?

Segítségeteket előre is köszi, üdvözlettel:

Szilárd

Kedves Szilárd!

A Catalyst Control Centernek speciális környezetre van szüksége a korrekt működéshez, ez pedig szeretett Microsoftunk .NET Frame keretprogramja. Ezt letöltheted akár a microsoft.com-ról is. A csíkozó VGA ellenben már komolyabb gond, általában a kártya hardveres hibájára utal (konkrétan RAM-hibára). A kártya szerencsére új, ezért célszerű garanciában rendezni a dolgot.

XP telepítés

Sziasztok

Újratelepítettem a Windows XP-t a gépemen (minden addig megjelent biztonsági frissítést beleintegráltam az nlite-tal a telepítő CD-be), föltettem az alaplap drivereit, gondoltam mehet a legújabb videokártya driver is rá. Föltelepítem a 2006/3 -as lemezen található ATI-s drivert. Aztán gép újraindulása után a következő hibaüzenet jön: "cli.exe - Alkalmazáshiba

Az alkalmazás inicializálása nem megfelelő (0xc0000135)."

Megpróbáltam régebb driverekkel is, az 5-10-es és az azelőttiek működnek, az utána következőknél mindenhol ez a hiba. Mi lehet a hiba oka? A konfigom egyébként: ASUS A7N8X-E Deluxe, AMD Athlon XP 3200+ (Barton), 2x512MB DDR RAM (Dual), GexCube Radeon 9600 XT (256MB), Creative Sound Blaster Audigy 2. Válaszotokat előre is köszöni előfizetőtök:

Göblyös Tibor

Kedves Tibor!

A fentebb említett .NET Frame keretprogram telepítése a Te problémádat is orvosolni fogja. A Control Center e nélkül sajna nem üzemel. Egyébként ezt immár sokadszor írom le, mint annyi minden mást is, úgyhogy tessék szorgalmasan olvasgatni a mentőövet, mert ha Neked épp minden rendben van a gépeddel, attól még lehet, hogy olvasol valami olyasmit, ami pont megoldás lehetne a haverod problémájára.

MOBILARENA
mobilélet ONLINE

PROHARDVER - VOGELBURDA
ONLINE

HÍREK, TRENDEK, TESZTEK

http://mobilarena.hu

Szoftver mentőöv

irta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

Bizonytalan net

Hello Guruk!
Amiatt írok Nektek, mert iszonyú lassú lett a netem. Kb. 2 hete kötötték be és azóta használom több-kevesebb sikerrel. Elvileg a netem 1mbit/sec-es sávszélességű, mégis a sebességmérő általában 28 kbit/s és 500 kbit/s között szokott mérni. Sajnos nem ADSL, hanem mikrohullámú és a központ közel van hozzánk. Szerintem a hálózati kártya miatt lassú, mert amikor csatlakozok, akkor 100mbit/sec helyett csak 10mbit/sec-et ír. Alapállapotban, ha csatlakozok, két helyi kapcsolat ikon van a tálcán, az egyik az internet, annak a sebessége a 10mbit/sec, a másik meg helyi kapcsolat, aminek állapota „nincs állapot vagy korlátozott". Ha ezt kikapcsolom, akkor az internet is megszakad.
A gépemben 2 hálózati kártya van, 1 beépített meg 1 külön. A beépített nincs telepítve, ezért a másikhoz van csatlakoztatva.
Lehetséges, hogy emiatt van?
Futó alkalmazás 38 van, nod32 vírusirtó, MS antispyware és windowsos tűzfalat használok.
Remélem tudtok segíteni minél hamarabb.
Nagyon jó az új design, csak így tovább.
Üdvözlettel: Rich Casey

Kedves Rich!
Valószínűleg arról van szó, hogy az alaplapi, de nem telepített hálókártyád vélhetően 100-as sebességű, míg a másik, amit külön építettek be bővítőkártyaként, régebbi, 10-es (vagy a telepítéskor nem állították be számodra megfelelően). Mivel nem adtad meg a pontos kártyatípust (több tízezernyi Ethernet-kártya típus van forgalomban) nehéz pontos segítséget adnom. Nálam az alaplapi kártyám beállító paneljeinek az egyik oldalán egy "MediaType" nevű változóban lehet a kártya, illetve az adott kártyához tartozó hálózati kapcsolat sebességét megadni.
A választék:
100BaseTX Full_Duplex,
100BaseT
10BaseT
10BaseT Full_Duplex
Auto_Config

Az első kettő gyors kapcsolatot biztosíthat, ha a kanóc és a „túlvég" is alkalmas rá, a második kettő pedig a lassabb szabványnak megfelelőt. Az Auto_Config elvileg automatikusan illeszkedik a lehetőségekhez. Mindenesetre javaslom, hogy vedd elő az alaplaphoz járó telepítő és driver CD lemez(eke)t és telepítsd az alaplapi hálókártya meghajtó- és segédprogramjait is. Lehet, hogy az erre való átállás lesz a nyerő megoldás.

Arra azonban készülj, hogy ha mások hálókártya-használatára állsz át, arra is szükség lehet, hogy az internetszolgáltatód engedélyezze az új MAC address használatát. A futó alkalmazások száma a lista nélkül nem sokat mond, de ismerve az XP természetét, ez a szám önmagában nem számít kirívóan magasnak.

A NOD32 és az MS AntiSpyware jó választás, a Windows saját tűzfala pedig a még elégségesek közé tartozik. Egyikük sem okozhatja az említett lassulást. Mindenesetre a fentieken túl javaslom a TEMP könyvtár és a Temporary Internet Files, valamint a Lomtár rendszeres kitakarítását. Ha nem is a hálózati sebességen, de a gép működésén biztos gyorsít.

W32.spybot.worm

Olyan bajom van, hogy kaptam egy vírust: W32.spybot.worm. Elindítottam a vírusvizsgálatot (Norton Antivírus 2004) meg is találta a fájlt, csak az a baj, hogy nem tudta kijavítani, karanténba zárni és törölni sem. Megpróbáltam kitörölni a fájlt manuálisan is de olyanokat írt ki, hogy szüntessem meg az írásvédettséget (de nem is írásvédett) és a fájl nem törölhető, meg a hozzáférés megtagadva. Nem tudok neki mit csinálni! Segítsetek pliiiz!
üdv: polluter

Kedves polluter!
Első észrevételem, hogy egy meglehetősen elavult AV rendszert használsz. A 2004-es NAV rengeteg kártevőt nem ismer fel, vagy nem tudja azokat megfelelően kezelni. Érdemes lenne frissebb, naprakészebb rendszerre áttérned. De térjünk vissza a konkrét problémádra.
A W32.spybot.worm kártevőt azért nem tudod egyszerűen eltávolítani, mert már a memóriában van, és keményen védekezik. Az írás- és törlésvédelem a féreg önvédelmének jele. Két megoldást kínálkozik addig is, míg frissebb és nagyobb tudású AV szoftvert nem sikerül telepítened.
1. Ha szerencséd van, a Feladatkezelőben megtalálhatod és kilőheted a kártevőt. Ha ez sikerül, már nem védi magát és sikeresen eltakaríthatod a fertőzés gócait (a férget tartalmazó fájlokat) és az azokat indító Registry és egyéb bejegyzéseket.

2. Egy másik lehetőség, de sajnos ez sem kínál százszázalékos sikert, hogy csökkentett (safe) módban indítod újra Windowsodat, szerencsés esetben ilyenkor a féreg nem töltődik be, és módod lesz a féregfájlt törölni.
A féregtelenítés előtt ne felejtsd el kikapcsolni a Windows Rendszervisszaállítás szolgáltatását, különben megmarad a féreg biztonsági másolata, ami később könnyen újra megfertőzheti a rendszeredet!

Sajnos egyik módszer sem tökéletes, mert az újabb vírusok, férgek, trójai és backdoor programok, kémprogramok és rootkitek között már több olyan is akad, amely képes elrejteni a kártevő jelenlétét a Feladatkezelőben és olyanok is vannak, amelyek még a csökkentett üzemmódban is betöltődnek...

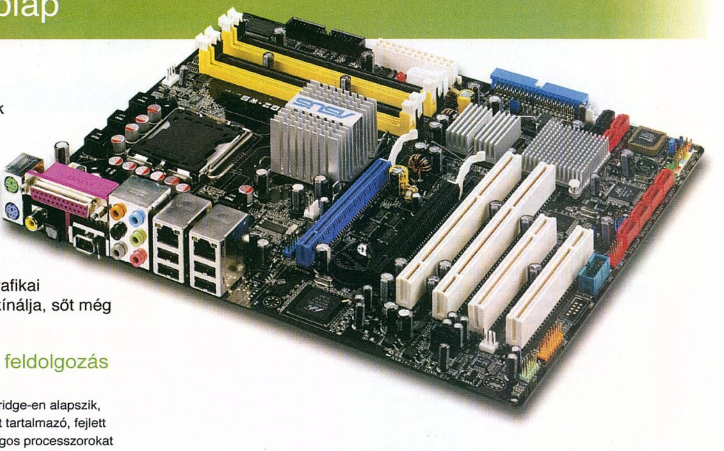
Weblap

Hi!
Nem tudnátok nekem ajánlani egy weblapszerkesztő programot, ami nem túl bonyolult, mégis jó honlapot lehet vele készíteni?! És ha le lehet tölteni az internetről akkor honnan?
U.I. NAON COOL AZ ÚJSÁG
swabo

Kedves swabo!
A www.honositomuhely.hu-n nézz körül, ott számos ilyen szoftvert találhatsz. Azért ezt javaslom, mert itt magyarított programokat találsz, amelyre leveled alapján szükséged lehet. A magam részéről az NVU-t és Putra Writert ajánlanám, de neked kell kiderítened, melyik áll a leginkább a kezedhez.
Egy további forrás, ahonnan válogathatsz: http://www.origo.hu/szoftverbazis/internet/htmleditor/index.html
Ha kész vagy az új oldaladdal, vagy úgy érzed, szívesen elbüszkélkednél már alkotásoddal, küldj egy linket!

Hatékony munkaállomás kiváló bővíthetőséggel

ASUS P5WDG2-WS a várva várt Intel 975X munkaállomás alaplap



A különböző professzionális alkalmazások számítási igényének kielégítésére, mint például a pénzügyi analízis, geográfiai információs rendszer, vagy a digitális tartalmak létrehozása, az ASUS nemrég bemutatta a P5WDG2-WS munkaállomás szintű alaplapját. A számítási teljesítmény és a folyamatos megbízható működés mellett egy igazi munkaállomásnak szüksége van kiváló grafikai képességekre is, és a P5WDG2-WS ezt kínálja, sőt még többet is

A teljesítmény párosa – kétmagos feldolgozás és a 975X chipkészlet

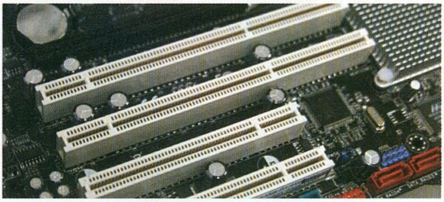
A P5WDG2-WS alaplap a legújabb Intel 975X Northbridge-en alapszik, támogatja a két különálló 2 MB-os L2 cache memóriát tartalmazó, fejlett Pentium D és Pentium Extreme Edition 955 dupla magos processzorokat is. A hatékony többszálú működést az 1066 MHz-es FSB, a Hyper-Threading és a Virtualization technológia segíti. Az ASUS P5WDG2-WS kitűnő grafikai és memória sebességet nyújt, két PCI Express x16 csatlakozóval szerelt, támogatja az Ati CrossFire kétkártyás grafikus megoldását is, ezen kívül natív DDR2 800 Mhz támogatást nyújt egészen 8 GB-ig.

Kettős Gigabit LAN csatlakozó

A hálózati csatlakozás érdekében az alaplap két Gigabit Ethernet aljzattal van ellátva, amelyek támogatják a RLMT (Redundant Linkage Management Technology – redundáns kapcsolódás menedzsment technológia) funkciót. Ha az egyik csatlakozás megszakad, a másik tartalékként fenn tudja tartani a normál hálózati kapcsolatot. Ráadásul a csatlakozók párba köthetők úgy, hogy egy IP címmel rendelkezzenek, így a sávszélesség megduplázásával ultragyors adatátviteli sebesség érhető el.

Gondoljon a későbbi bővítésekre és fejlesztésekre

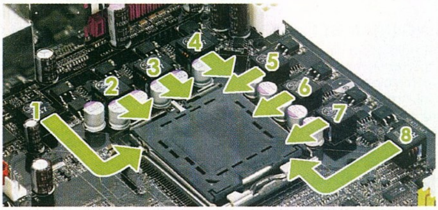
A ki- és bemenetek kialakítása valódi mestermunka az ASUS P5WDG2-WS esetén. Az ATI Crossfire technológián alapuló, kettős grafikus kártya alkalmazását biztosító dual-PCI Express támogatás mellett, 2 x PCI-X, 2 x PCI, 2 x IEEE 1394a, 8 x USB 2.0 és 2 RAID csoport használatát lehetővé tévő 8 x Serial ATA-II 3 Gbps csatlakozót tartalmaz. Kitűnő bővíthetőségével ez az alaplap a jelen és a jövő erőforrás-igényes alkalmazásai számára készült.



A PCI-X foglalat nagy sebességű adatátvitelt és kiváló bővíthetőséget biztosít

Mozgó alkatrésztől mentes, hangtalan hűtés

A Stack Cool 2 egy exkluzív ventillátormentes és hangtalan hűtési megoldás az ASUS-tól. Az alaplap a legjobb hőleadás érdekében hatásosan elvezeti a főbb alkatrészek által termelt hőt a különleges kialakítású PCB (Printed Circuit Board – nyomtatott áramköri lap) hátoldalára, így a hőmérséklet akár 20° Celsius fokkal is csökkenhet!



A 8 fázisó tápkialakítás 15°C-kal kevesebb hőt termel

8 fázisú tápkialakítás

A 8 fázisú tápkialakítás hatékonyabb működést tesz lehetővé úgy, hogy kevesebb (legalább 15° Celsius) hőt termel, mint más hagyományos tápkialakítások. Csökkenti a bemeneti áram- és a kimeneti feszültségingadozást, így a processzort és a feszültségszabályozó modulokat (VRM – voltage regulation modules) megóvja a túlzott igénybevétel veszélyeitől. Ez a megoldás képes a gyors átmeneti reagálásra és arra a stabilitásra, ami különösen akkor térül meg amikor a CPU-nak több áramra van szüksége, például nagy terhelésnél vagy túlhúzásnál.

Az ASUS P5WDG2-WS-t a három legfőbb kritérium, a számítási teljesítmény, a stabilitás és a skálázhatóság szem előtt tartásával fejlesztették ki. Ha egy magas színvonalú munkaállomás kiépítése a cél, akkor az ASUS P5WDG-2 alaplap mindenképpen egy jó választás.

LEVROV

írta · Zak leurou@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

Szó mi szó, nem szakadtatok meg azon agyalva, miről is szóljon a bevezető... Sebaj, majd pletykálok kicsit, most úgyis több kulisszatitok-fátyolfellebbentés lesz terítéken, még világpremier is jutott erre a számra. Szóval én általában – régi levrovos hagyomány szerint – az utolsók között szoktam leadni a levelezést. Jelen számunk némileg más ütemterv szerint készült: én ugyan változatlanul az utolsó utáni pillanatban lettem kész az anyaggal, most azonban mégsem Zak-átkoktól volt hangos a szerkesztőség. Történt ugyanis, hogy kedvenc tördelőnk elhatározta, ideje frissítenie Hollandiával kapcsolatos földrajzi és kulturális ismereteit, és ezt legkönnyebben a helyszínen teheti meg. Elutazott hát Amszterdamba, és erre legalkalmasabb időpontnak a leadás hetét bírta kiválasztani. Ricco drága holnap érkezik haza, vagyis a nyomdába küldés előtti éjszakán fog hozzákezdeni a munkának (és akkor még nem is tudjuk, milyen állapotban tér vissza a drogok városából...). Ennyi háttérinfó után jöjjenek a levelek!

HUNGARIAN BETYARS

Sziasztok! Örömmel vettem meg a legutóbbi Guru lapszámot, mert abban MMO RPG összefoglalót ígért a címlap. Aztán szomorúan vettem tudomásul, hogy kedvencemről, a Lineage 2 című játékról méltatlanul rövid, ráadásul gunyoros szöveg jelent meg. A koreaiak valóban nem tévednek, ez egy remek játék, bővebb ismertetőt érdemel. Ráadásul sokan játsszák máshol is a világban, nem csak Koreában népszerű. Ebből a játékból léteznek teljesen ingyenes, magyar szerverek is, melyek remek szórakozást biztosítanak, a grafika gyönyörű, a játékélmény felveszi a versenyt bármelyik másik hasonló játékkal. Figyelmetekbe ajánlom a UPC által is támogatott Nighfall Lineage 2 szervert, mely ingyenes, és magyarokkal lehet játszani. Ez azoknak lehet fontos, akik nem tudnak angolul, mert ehhez a stílushoz nem árt, ha értik egymást a játékosok. Kérlek titeket, adjatok nagyobb teret a Lineagénak és a magyarországi, ingyenes lehetőségeknek, ha máshogy nem, legalább jelen levelem közzétételével.
Köszi!
Yosico

Ez megtörtént, köszönjük az információkat! A NightFall weboldalán körbenézve azonban ismerős jelenségbe botlottunk: kis hazánk játékosai két-három pártra szakadva szapulták egymást, és ez azzal végződött, hogy egy nagyobb csoport elköltözött a szerverről. Persze ez még mindig jobb, mint a World of Warcraftban, ahol nem csak egy Hungarian Betyars (!) nevű klán létezik, de a magyarok által frekventált szervereken bizony esetenként komoly közutálatnak örvendünk. Országimázs ftw, hogy stílusosak legyünk!

GURU-BONCOLÁS

Hi! Egy régi PC Guruban olvastam Flatline egyik irományában: „...bár az egy másik játék lenne, remélem Hancu rám osztja..." Tényleg Hancu ossza ki, hogy ki miről írjon? Egyébként ki írja a képaláírásokat az újságban? Zak, te miért nem vagy az újság elején a poszteren? Rám is jellemfejlesztő hatással van a leet nyelvlecke (**gratzorz m8**).
Üdv: IVI/-)!2<3

Nnna, jól figyeljetek, belső, mondhatni insider információk következnek. A tesztek ura Hancu, míg az előzetesek terén Grath a főnök. Ők a hosszú évek alatt már kipuhatolták, melyik cikkírónk mihez ért (és ami ennél is fontosabb: kinek mennyivel korábbi dátumot kell mondani, hogy a cikk beérkezzen a kívánt időre – Grath), mivel szeret játszani. Természetesen ez fordítva is működik, bárki kérheti, hogy egy adott játékot ő tesztelje, aztán ez vagy így lesz, vagy nem – ez a könyörgés minőségétől és egyéb felsőbb erőktől függ. Például Nightbagoly már a veséjét is felajánlotta az Oblivion teszteléséért, és az Onimusha cikknél meg is pillanthatjátok, hogy ez mekkora sikerrel járt. A képaláírások is Hancunak vagy Grathnek „köszönhetők"...

ÓCCSÓÉR' AZ OBLIVION!

Sziasztok! Két kérdésem lenne: 1. Mit csináltok a tesztelt játékokkal, miután leteszteltétek és kifutott? 2. Azt írtátok az egyik számban (06/02), hogy több játékotok is van teljes, akkor miért nem adtok két teljes játékot a DVD-n? Választ előre is köszönöm.
Lucifer

Általában speciális újságírói példányt kapunk, ami csak tíz napig, vagy egy hónapig működik, ezeket megtarthatjuk, ám ez idő letelte után már nem sok hasznukat vesszük. (Hancu például az utolsó percekig fogja nyúzni a Heroes 5 bétáját, onnantól kezdve pedig szakrális söralátétként tartja meg az örökkévalóságnak.) A másik eset szomorúbb: a magyar disztribútoroktól kapott bolti verziókat vissza kell adnunk – ezt ugyan különböző trükkökkel mindig megpróbáljuk kinyújtani (illetve nem mindig, az Onimushát például már két héttel a határidő előtt visszavittük), de sajnos kellően kitartó emberekkel vagyunk körbevéve, így előbb-utóbb az Empire at Wart is vissza kell adnunk; nem igazán hitték el, hogy kiraboltak minket, és pont azt vitték el...

MAGYARORSZÁG...

A NFSMW és a F.E.A.R. magyarosítást honnan lehet letölteni? be2man

KÉPALÁÍRÁS pályázat

Múlt hónapban sajnos éppen lapzártánkkor történt némi technikai malőr a levelezőszerverünkkel, és a pályázatokat fogadó e-mail poftafiók tartalma elpusztult. Így legutóbbi számunkban kénytelenek voltunk átmenetileg szüneteltetni a képaláírás-pályázatot. Most azonban a DVD-borítóhoz hasonlóan ezt is bepótoljuk: ebben a hónapban dupla feladványt kaptok!

A pályázatokat továbbra is a(z időközben újra élő) kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Mint minden jó magyarítást, ezeket is a www.magyaritasok.hu oldalról tudod leszedni. Nethiányos olvasóink a DVD-mellékletet böngészve is találkozhatnak a legjobbakkal, Chris ugyanis ezeket felpakolja oda is. Egyébként innen gratulálnánk a F.E.A.R. fordítóinak, elképesztően igényes munkát végeztek!

JOGI ESETEK

Hy Zak! Lenne egy kardinális kérdésem. Mégpedig az, hogy a Dungeon Keeper nevét felfestethetem-e ingó vagyontárgyamra (pl: a kocsim oldalára)? Mivel a Bullfrog mint cég tudtommal megszűnt, de az Electronic Arts volt a kiadó, az meg még mindig jelen van a piacon. Szóval, ennek a dolognak lehet jogi következménye, szerinted? De a többi szerkesztő véleményére is kíváncsi volnék erről. Mivel ez jogi kérdés, de mégis szoftverről van szó, nem nagyon tudtam dönteni, hogy ide vagy a mentőövbe írjam. De melletted tettem le a voksomat. Szevasztok!
Lagolit

Abszolút rendesek voltunk, és felhívtuk a magyar EA-képviseletet, és megkérdeztük őket a dologról. Szerencsé(d)re nagyon pozitívan álltak hozzá a dologhoz: nem elég, hogy megkaptad az engedélyüket, de ha jól sikerült a dolog, és küldesz róla egy képet, azt kirakják a weboldalukra, a hungary.ea.com-ra. A fotót a tkovats@ea.com címre küldheted!

JÁTSZD ÚJRA, DIABLO!

Szeva! Ha a Diablo 3 MMORPG lesz, az szerintetek nem hülyeség, a Blizzardnak nem volt elég kiadni a WOW-ot és beszedni a bevételt? Minek még egy online?
Zoli

Mondjuk azért, mert vagyunk néhányan, akik minden hibája és hiányossága ellenére is imádtuk a Diót, ám a WoW-ra nem pattantunk át (na ide most biztos beírnak valamit a vicces szerkesztő urak...) (miért írnánk, ezzel minősítetted magad – vicces és szép szerkesztő urak) és elképzelni sem tudnánk jobb hírt, mint egy WoW kaliberű játékot a Diablo világában.

A NAGY TALÁNY

Hello Zak és Mindenki! Kérdéseim: 1. Ha az van kiírva a Játékmentőövhöz, hogy a cím mentoov@pcguru.hu, és a szoftver mentőövnek is mentoov@pcguru.hu , akkor ez hogy lehet? 2. Felsorolnád a rovatvezetőket és a szerkesztőket (hogy tudhassuk a teljes listát)? 3. Van-e olyan kép, ahol mindenki rajta van a szerkesztőségből? 4. Volt-e olyan játék, ami megkapta a 100%-os értékelést? Ötleteim: A borítóval kapcsolatos: nem egy örvendetes, mert vagdosni kell, de ha az alján azt az ajánlórészt levágod, és a gerincnél a tartalom felöli résznél , akkor megkapod a CD-borítót és nem kell DVD-tokot venni. Jó lenne, ha tudnátok szakkifejezésekkel teli számítástechnikai szótárat a hardver és szoftvermentőövhöz. Teljes játék: húzzatok a Hitman 2-höz még egy strigulát. kzoard
Ui. Amint megvettem a 2005/13. számot, rögtön elkezdtem venni az újságot, de előfizetésre nem fut. :(**(Pedig úgy összességében olcsóbb lenne.)**

1. Ez úgy lehet, hogy elolvassuk a leveleket, és abból azért általában kiderül, hogy melyik mentőöv volt becélozva. Innentől pedig egyszerű a képlet: a játékkal foglalkozókra Tika, a szoftveresekre pedig Gandalf válaszol. 2. Ehhez tudom ajánlani az olvasmányos impresszumot, amit rögtön az első – illetve technikailag a harmadik – oldalon találsz. Egyébként Chris – DVD; Grath – előzetesek; Hancu – Tesztek; Joc – hardverek; Sasa – szerkesztői csürhe féken tartása. 3. Ha itt a szerkesztőkön kívüli bandára (például a cikkírókra) is gondolsz, akkor még csak megközelítőleg sincs. 4. Nem, nézőpontunk szerint soha, egyetlen játék sem lesz tökéletes (bár Sasát lehet, hogy a Halo 2 értékelésekor le kell majd kötöznünk). 99%-ot már több játék is kapott, de ezt ma már csak az Outcast esetében ismerjük el. Teljes játék: világpremier következik, eláruljuk, hogy mi lesz a következő utáni teljes játékunk – csak miattad a Hitman 2. Persze ez nem igaz, rengetegen kértétek, hogy a kopasz fickó térjen vissza, hát tessék!

TELJES JÁTÉK

Hi Zak! Jó az újság, mindig veszem, hol megjelenés napján, hol késve. Lenne két kérdésem. 1. Mi alapján döntitek el mi lesz teljes játék? 2. Lesz PoP 1-2 teljes játék (és nem a 90-es évbeliekre gondolok)?
Rol@nge

Ismét pontokba szedve: 1. ez rendkívül összetett folyamat, amivel nem untatnánk Titeket; a lényeg az, hogy próbálunk lavírozni a nagyszerű és a megfizethető kategóriájú játékok között. Az mindenesetre biztos, hogy a tavaszi játékkínálatunkra nem lehet panasz – Tomb Raider, Hitman 2, ** ** * (nem-nem, a csillagok számának semmi köze a címhez!) 2. A következő fél évben nem, maradjunk ennyiben...**

FELELŐTLEN OLVASÓ

Szeva Gurusok! Életveszélyes a Guru? Igen. Hazafelé mentem a suliból, mikor megláttam az újságosnál az új számot. Vettem egyet, letéptem róla a borítót **(Te barbár!)** (mármint a nájlont) **(Ja, az más...)** a DVD-t a zsebembe süllyesztettem, az újságot meg kinyitottam a Halo 2-nél és elindultam hazafelé. Amikor elértem a zebrát és át akartam kelni rajta (olvasás közben), majdnem elütött egy autó. Csak ennyi. Ja meg hova tettétek a képaláírás pályázatot, mer' nem találtam. Szerintetek az újság a veszélyes vagy nekem nem kéne menet közben olvasnom?

Ha Amerikában élnénk, a kiadó ezek után szerintem azonnal beletenné apró betűkkel a lapba, hogy ne olvasd sétálás vagy futás közben, ne olvasd, amikor vezetsz, ne olvasd, ha épp műtesz valakit és ne olvasd, ha légiforgalmi irányító vagy. Az előző szám képaláírás pályázatát közvetlenül a DVD-borító mellett találod. Na jó, technikai malőrök miatt ezek lemaradtak – de most megint van képaláírás-pályázat, és bepótoltuk a DVD-borítót is. Egy ideig gondolkodtunk rajta, hogy a múlt és az ehavit ugyanazon lap két oldalán helyezzük el, csak akkor valószínűleg a körülöttünk levő kerületet lerombolná a népharag, azt meg nem akarjuk...

ELEMZÉS

Lenne 1 két észrevételem: 1. Amikor az elején boncolgatjátok az új értékelőboxot, az arénában NFS:Most Wanted van megadva, mikor az van a borítón! Akkor a játék hasonlít saját magára? 2. Chris biztos a sok WoW mellékhatásaként vált egy olyan szellőző berendezéssé a képen, ugye...? 3. Zak, gondolom te is ott lehettél (ez se biztos), nem te vagy az, aki a kis polszki boldog tulajdonosaként üldögél kocsijában? Nagyon hasonlít benne a senki rád.
perjamosy

1. Most kamuzhatnánk, hogy ezt direkt rejtettük el, ha ez számítana valamit. Egyébként direkt rejtettük el. 2. Nem, ennyire nem súlyos még a helyzet, Chris nem a szellőző-berendezés, csak szimplán benne tartózkodik. 3. Nem, a kispolszkis delikvens Birkás Peti volt, én a mögötte látható ablakon keresztül bámulok kifelé.

TÖNKRETETT ÉLET

Bort, búzát! Csak azt szeretném megtudni, hogy hány éve megy ez a gyönyörű újság? Nagyon jó fejek vagytok de a kedvencem Grath. Mosolygós kis gömböc:-).És csináljatok egy olyan izét amelyben megmutatjátok, hogy hogyan készül és kerül az asztalunkra a PC Guru. Csá
Gutierez az olvasó

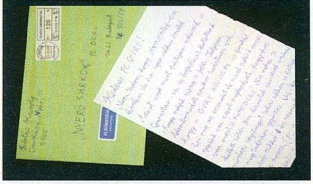
Történelemóra ON: A lap nyomtatott formában 1992 óta van jelen, bár akkor a kis gömböc még maximum pelenkás olvasóként vett részt a Guru fejlődésében. Történelemóra OFF (Itt szeretném megragadni az alkalmat, hogy megköszönjem, hogy tönkretetted az életem, szétszabdaltad kicsiny önbecsülésemet is. El tudod képzelni, hogy ezen levél után miket kell kiállnom? Az az abszolút eleje, hogy a leveleddel – kiemelve azt a részt – kitapétázták a szobámat... – Grath) Megmutogatós izé volt már egyszer pár éve, a Trend nevezetű, lassan kultikus rangra emelkedő, egyedi és megismételhetetlen különszámunkban – korlátozott számban még megrendelhető! (Hihetetlen, megkérdeztem, és tényleg meg lehet rendelni! Elmegyek jósnak!)

Huhh, megérkezett az oldal alja – pedig a hirdetéseket most ki is irtottam. No mindegy, találkozunk négy hét múlva, sziasztok.

Zak (levrov@pcguru.hu)

Az álom PC nyertese

A tavaly év végén meghirdetett akciónkra több mint ezer levél érkezett. A határidő lejárta után nap mint nap kaptuk az e-maileket és telefonokat, amiben arról érdeklődtetek, hogy megvan-e már a szerencsés nyertes. A válasz most már egyértelműen igen. Az álom PC-t Palotás Károly orosházi olvasónk nyerte! Gratulálunk neki!



Cikkírókat találtunk

Az előző számunkban meghirdetett cikkírói pályázatra kellemesen sokan jelentkeztetek. A pályamunkákat mind egy szálig megtalálhatjátok a DVD-mellékleten és a PGO-n, azaz a www.pcguru.hu-n is. Olvassátok el őket, osztályozzátok őket 1-től 10-ig terjedő skálán – a legjobbak írásait aztán a Guru oldalain is olvashatjátok a későbbiekben!

V for Vendetta

V, MINT VÉRBOSSZÚ

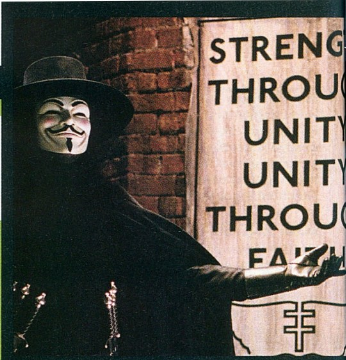
Hamarosan ismét egy képregény-adaptáció érkezik a mozikba, ám ezúttal nem újabb latexruhás hős került a vászonra, hanem egy sokkal komorabb történet keltette fel az akciómániás Wachowski testvérek (ők a producerek) figyelmét. A V, mint Vérbosszú eredetileg Alan Moore képregényeként látott napvilágot 1981-ben, s tartalmának, felépítésének köszönhetően hamar kultikus státuszba emelkedett. Helyszínünk a jövőbeli fasiszta Anglia, ahol a hatalom mindent a kezében tart, s csak egy ember akad, aki szembe mer szállni az elnyomással. Mielőtt sokan fellelkesülnének a film kapcsán, sajnos meg kell jegyeznünk, az alkotók nem nagyon törődtek az eredeti mű gondolatiságával, felvételeivel, csupán a mérhetetlen akciót tudták a vászonra álmodni. Nem csoda, hogy a szerző Moore megtagadta nevének közlését a stáblistán, hiszen James McTeigue rendező semmilyen atmoszférát nem volt képes filmje köré építeni, a Vérbosszú egész játékideje alatt kong az ürességtől, tartalmat elvétve sem tudnánk kihámozni a végletekig leegyszerűsített történetből. A több szálon, csavarosan futó, komoly mondanivalóval átszőtt cselekményből egyszerű akciót faragtak, amely még látványával sem képes lenyűgözni a mozilátogatókat, az egyébként remek színészek is csak élettelen bábok a gyenge szerkezetben. Bíztunk benne, de csalódnunk kellett: a V, mint Vérbosszú csupán egy újabb darabbal terhelte a középszerű képregény-adaptációk igen hosszú listáját.

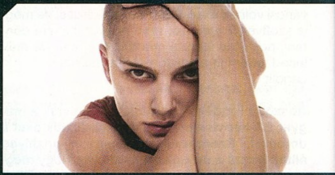
Összegzés: Remek alapból újabb gyenge adaptáció. Az eredeti szellemiségét olcsó akcióra cserélték. Csak elvakultaknak.

Hossza ▪ 132 perc
Rendezte ▪ James McTeigue
Szereplők ▪ Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, Stephen Fry, John Hurt, Tim Pigott-Smith, Rupert Graves

PC Guru Index:

03 ▪ 05





Underworld: Evolution

UNDERWORLD EVOLÚCIÓ

írta ▪ Birkás Péter

Úgyan az Underworld című vámpíros-farkasemberes eposz első része sem számított moziklasszikusnak, a pénztáraknál kellően jól teljesített, így az alkotók rögvest be is jelentették: ők bizony trilógiában gondolkodtak már az elejétől, s pár hónappal a bemutatót követően bele is vágtak a folytatás levezénylésébe. A munka gyümölcse áprilisban érik be hazánkban, újabb szeletét nyújtva a vérszívók és holdkórosok örökös háborújának, megtoldva a harcot annak eredetével és kifürkészhetetlennek még jóindulattal sem nevezhető csavarokkal. Ez persze nem azt jelenti, hogy az Evolúció alcímmel forgalomba került második rész rossz film lenne. Nézőpont kérdése. Akinek tetszett az első rész, a második nekifutásban sem fog csalódni, lévén tisztában van vele: ez az alkotás nem a történettel, hanem a látvánnyal igyekszik hatni a mozibarátokra. Azzal pedig képes, a gyengécske sztori ugyanis dugig van akciópillanatokkal, melyek egyáltalán nem hagyják unatkozni a mozgalmasabb jelenetekért rajongókat. A bullet time ugyan egy ideje lejárt lemezként hat, ám Len Wiseman rendezésében mégis szemet gyönyörködtető látvány a feketében küzdő Kate Beckinsale, s vannak napok, mikor a fáradt agynak csupán erre van szüksége. Az Underworld második része tehát újfent nem váltja meg a világot, nem tör különösebb szakmai babérokra, de amit célként tűzött ki, azt maradéktalanul teljesíti: akciót akcióra halmoz és tökéletesen leköt a vállalt alig több, mint másfél órára.

Összegzés: Egyszerű első rész egyszerű folytatása, dögös főszereplővel, kellő mennyiségű csihipuhival. Egyszer megéri végigülni.

Hossza ▪ 105 perc
Rendezte ▪ Len Wiseman
Szereplők ▪ Kate Beckinsale, Scott Speedman, Bill Nighy, Tony Curran

PC Guru Index:

03 ▪ 05

VÁNDORLÓ PALOTA

Dicséretes tendencia az elmúlt években, hogy nem csupán a keleti filmek, de a keleti animációs alkotások, az anime-k is egyre bővebb számban találnak el a hazai mozikba. Anno itt volt a Cihiro Szellemországban, fesztiválon láthattunk Ghost in the Shell 2-t, húsz év után hozzánk is befutott az Akira, sőt, a szemfülesek szerdánként ingyen élvezhetik a keleti animátorok legnagyszerűbb műveit a Millenárison. Sokkal kevésbé dicséretes tény azonban, hogy ezek a munkák elég silány kiadásban érik el a DVD-piacot. Be kell látnunk, a Cihiro megjelenését igen nehéz lenne alulmúlni, ám a Vándorló palotának sikerült majdnem egy szintre kerülnie vele. Manapság, mikor az árak egyre lejjebb csúsznak, és jobbnál-jobb kiadványok látnak napvilágot, szinte hihetetlen, hogy a lemezre egyetlen értékelhető extra sem került fel, a kiadó kiszúrja a szemünket némi előzetessel és egy képgalériával. Mindez azért is kiábrándító, mert ha összevetjük a lemezt havi ajánlónk másik darabjával, A halott menyasszonnyal, akkor láthatjuk: ég és föld a különbség, miközben ugyanazon áron kerülnek forgalomba. Aki tehát szeretné saját gyűjteményében is viszontlátni a Vándorló palotát, az kénytelen beérni a fapados kivitellel, ami egyáltalán nem méltó az alkotáshoz. Reméljük az Akira extrákkal zsúfolt változata, és az azt követő Ghost in the Shell beállít egy trendet, amit ezentúl minden kiadó – saját érdekében – követni fog. Külön kiemeljük: a film zseniális, és a DVD-t is érdemes beszerezni, osztályzatunk csak az extrák mennyiségének szól!

Howl's Moving Castle

1 lemez
Rendező ▪ Hayao Miyazaki
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
Hang ▪ magyar (dts, DD 5.1), japán (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar
DVD Start ▪ Március 29.

02 ▪ 05

TIM BURTON: A HALOTT MENYASSZONY

Az extravagáns és hétköznapinak véletlenül sem nevezhető Tim Burton a tavalyi év egyik legeredetibb és legmókásabb animációs filmjét nyújtotta nekünk a Halott menyasszonnyal, ami márciustól már DVD-lemezre égetve is elérhető a rajongók számára. Bár a film és extrái csupán egyetlen korongot foglalnak el, A halott menyasszony még így is könnyedén kenterbe ver jó néhány (ál)kétlemezes kiadást. A DVD főleg a részletek szerelmeseinek fog felhőtlen kikapcsolódást biztosítani, hiszen jobbára kisfilmekkel pakolták tele az extrák menüpontot. Ennek köszönhetően bepillantást nyerhetünk az élők és holtak világába, ugyanezt megtehetjük a Danny Elfman komponálta zene segítségével, érdekes kontrasztot fedezve fel a két ellentétes oldal között. A folytatásban tanúi lehetünk a halott menyasszony „feltámasztásának", és Tim Burton ragyogóan sötét oldalának. A kiadványon kiemelt figyelmet kapott a hangzás, így külön kisfilm foglalkozik a két világ hangjainak tárházával, és fellebben a fátyol a bábok mozgatásáról is. Levezetésként még bekukkanthatunk a „próbafelvételek közé" és a muzsikák szerelmesei külön hangsávon elemezgethetik a film és Danny Elfman zenei világát. Mindezek mellett fontos még megemlíteni, hogy a teljes felhozatal magyar nyelvű felirattal lett megtámogatva, és a lemez kifejezetten a baráti árkategóriába tartozik. Ennek köszönhetően nyugodtan sorolhatjuk a kihagyhatatlan darabok közé.

Corpse Bride

1 lemez
Rendező ▪ Tim Burton
Szereplők ▪ Bábfigurák
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép: ▪ 16:9 (1,85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ Március 21.

PC Guru Index:

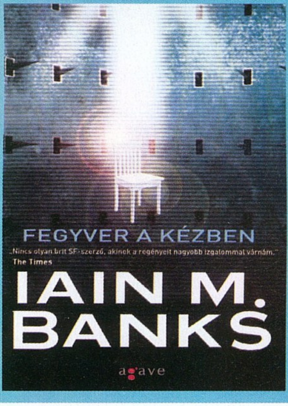
05 ▪ 05

IAIN M. BANKS

FEGYVER A KÉZBEN

Az igényes – és terjedelmes – sci-fi rajongói dörzsölhetik a tenyerüket, hiszen néhány hónapnyi szünet után már kapható Iain M. Banks negyedik magyar nyelven megjelenő regénye, a Fegyver a kézben. Akik olvasták a szerző egy korábbi munkáját, az Emlékezz Phlebasra-t, azok ismerős környezetbe csöppenhetnek, hiszen az események körvonalát a Kultúra – emberek és gépek szimbiózisából felépülő társadalom – adja, megalapozva ezzel a kellő hangulatot. Kulcsfiguránk ismét egy titkokkal övezett harcos, aki számtalan bevetés, küldetés után visszavonul a frontvonalról, ám korábbi megbízói egy utolsó feladatra azért mégis rábírják. Az erősen sablonszagú kezdet ne tántorítson el senkit, Banks már bizonyította, hogy a jól ismert panelekből könnyedén kanyarít letaglózó fordulatokat, s ezúttal sincs ez másként. Szerzőnk történetszövése már-már briliáns, könnyen magával rántja olvasóját, nem törődve idővel és térrel, csupán a futurisztikus jövőben bonyolódó rejtéllyel.

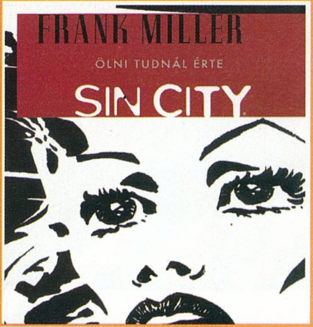
Agave
PC Guru Index:
05.05



SIN CITY

ÖLNI TUDNÁL ÉRTE

A tavaly bemutatott zseniális film, és a mozidebütálást követő első magyar Sin City kötet után megérkezett a második felvonás a bűn városának históriájából, ezúttal olyan csemegét biztosítva, amelyet a filmben nem láthattunk, hiszen az Ölni tudnál érte a már előkészületi stádiumban lévő második film alapjául szolgál. Történetünk főhőse ismerős személy: nem más, mint Dwight, azonban egészen más formában, mint ahogy azt Clive Owen alakításában megcsodálhattuk. Cselekményünk jóval a film történései előtt jár, fellebbentve a fátylat a lecsúszott fotós múltjáról. Ahogy azt Frank Millertől megszokhattuk, brutális eseményekben nem lesz hiány, s emellé párosul az extravagáns, de mégis minimalistába hajló fekete-fehér világ. A pergő történéseket átjárja egy sor kikacsintás, nem csupán megszállott rajongók számára élvezhetően, ezzel is tovább mélyítve Sin City sajátos hangulatú világát. Mit is mondhatnánk mást: a képregényes vonalon kihagyhatatlan alkotás, igazi, színtiszta, bűnös szórakozás!



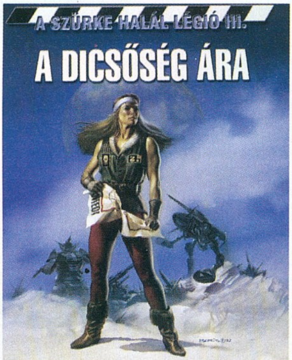
Fumax
PC Guru Index:
05.05

William H. Keith, Jr.

A DICSŐSÉG ÁRA

Ehavi harmadik ajánlónk újfent egy science-fiction, egy méltán népszerű sorozat újabb darabja. A menetrendszerűen érkező Battletech regény a Szürke Halál Légiójának harmadik kötete, melynek főhőse az első két részből már megismert Grayson Carlyle. A borítón Boris Vallejo munkájával megjelenő regény nem sokkal a Mennydörgés cselekményét követően veszi fel a fonalat, mikor Carlyle és csapat visszatérnek a Marikháznak tett szolgálatból. Pihenésre azonban nincs idő, ugyanis hazatérvén lerombolt otthonok, szétkergetett családok várják a csataterek hőseit. Az egy éves hadjáratot követően a mech-harcosoknak újból fel kell venniük a küzdelmet, ám ezúttal egy ismeretlen ellenséggel, aki a pusztítás mellett a Szürke Halál Légiójának becsületét is megtépázta. A mostoha körülmények végül egy nem kívánt szövetséghez vezetnek, komoly leckét biztosítva a fémszörnyekkel vonuló katonáknak. A dicsőség ára hozza a már korábban belőtt színvonalat, azonban a kaland megkezdése előtt a korábbi epizódok beszerzése melegen ajánlott!

Beholder
PC Guru Index:
04.05



Játékdemók: Black and White 2 / Conflict: Gobal Storm / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Knights of the Temple 2 / Spellforce 2 / ÜberSoldier / WWII: Tank Commander

Animációk: Archlord / Battlefield 2 Euroforce / Battlefield 2142 / Blazing Angels / Company of Heroes / El Matador / Final Fantasy XI / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Faces of War / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Heroes of Annihilated Empires / Hitman: Blood Money / Paradise / Paraworld / Rise of Legends / Rogue Trooper / Stranglehold / The Sims 2: The Family Business / Tomb Raider: Legend / War Front / Warpath / World of Warcraft v1.9: Ahn'Qiraj / X-men: Legend

Javítások: Age of Empires 3 v1.05 / Battlefield 2 v1.21 / Command & Conquer: First Decade v1.01 / Darwinia v1.42 / F.E.A.R. v1.03 / Knights of the Temple 2 v1.2.4 / LotR: Battle for Middle-Earth 2 v1.03 / Star Wars: Empire at War v1.03 / Tony Hawk's American Wasteland v1.01 / Tycoon City: New York v1.1.0.5 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v2.1 / Wintersports Pro 2006 v1.03 / X3 v1.04

Mozielőzetesek magyar felirattal: A Scanner Darkly / Alpha Dog / Basic Instinct 2 / Cars / Stay Alive / When a Stranger Calls / XMen 3

Shareware játékok: 33 Corners Adventure / Aqua Pearls / Around the World / Atlantis Quest / Beads / Iggle Pop / Tomb of Mystery / Pizza Frenzy / Swap & Fall 2 / Word Challenge Extreme

Állandó rovataink: Action! / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: 24 the Game / Age of Pirates: Caribbean Tales / Dragonshard / Everquest 2: Kingdom of Sky / Full Auto / Need for Speed: Most Wanted / Rise of Legends / Street Fighter Series

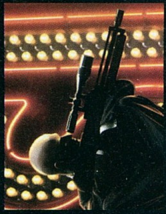
Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Modok: Desert Conflict 0.22 (Battlefield 2) / Plan of Attack beta 4 (Half-Life 2)

Képek a kulisszák mögül / kukkolóban: Air Conflicts / Barrow Hill / Diver: Deep Water Adventures / Dungeon Runners / Field Ops / GTI Racing / Hard Truck: Apocalypse / Heart of Empire: Rome / Hitman: Blood Money / Loki / Rebel Raiders: Operation Nighthawk / Rise & Fall: Civilizations at War / Rogue Trooper / Rush for Berlin / Star Trek: Legacy / Stranglehold / The Godfather / Tomb Raider: Legend / Two Worlds / War Front: Turning Point / Warhammer Online: Age of Reckoning

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.1 és Xvid 1.2 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Antivirus / Norton Antivirus frissítés (2006.03.23) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.3 és Nvidia Detonator 84.21) / Far Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Google Earth / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / Snagit v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

FEAR
Javítás



Hitman Blood
Money Videó

Full Spectrum
Warriors TH demó

05 DVD ROM Dupla DVD 7 Demo 37 Videó

teljes játék: Scrapland

06. 05

Spellforce 2

A hatalmas sikerű stratégiai játék folytatása hamarosan megérkezik! Demó

Blazing Angels

Második világháborús repülőgép "szimulátor" az arcade stílus rajongóinak. Videó

American McGee's
Scrapland

no. 05 PC GURU

DVD ROM Dupla DVD

next

› Dreamfall

Kalandjátékosok, riadó! Megannyi halasztás után végre elkészült a Longest Journey félhivatalos folytatása! Hogy mennyire vált be az akció-elemekkel feldúsított játékmenet, a három főhős és három környezet váltogatása, a világok közti utazás, és a Dreamfall a Fahrenheit méltó követőjeként megújítja-e a kalandjátékok műfaját, ma még rejtély – de már csak négy hetet kell várni, hogy megkapjuk a válaszokat!

› FIFA World Cup 2006

Viharos sebességgel közeledik a foci VB, és annak elválaszthatatlan társa, a torna hivatalos focijátéka. Ha az EA Sports csak a legutóbbi FIFA-epizódot tupírozná fel, és tenné bele a világbajnokság színhelyeit és résztvevőit, már biztos lenne a siker, azonban a legutóbbi Bajnokok Ligája-feldolgozás alapján joggal reménykedhetünk benne, hogy ezúttal is jóval többet kapunk majd egyszerű rókabőrnél. Mi mindenesetre a VB minden meccsét le fogjuk vele játszani előre, hogy tudjuk, este kire kell fogadnunk...

› Spellforce 2

Ugye kipróbáltátok már az e havi DVD-nken terpeszkedő Spellforce 2 demót? (Ha nem, most gyorsan tegyétek meg, megvárunk a következő mondattal.) Na, most már senkit sem kell különösebben győzködni arról, hogy az egyedi RPG-stratégia keverék mennyire jó játéknak ígérkezik... Jövő hónapra megérkezik a teljes verzió is, és semmi sem menthet meg attól, hogy tapasztalatainkat egy vidám, ám annál mélyrehatóbb teszt formájában osszuk meg veletek.

› Rush for Berlin

Kódolt üzenetet kaptunk a szomszéd utcában levő Stormregion-főhadiszállásról, miszerint legújabb taknkos-világháborús RTS-ük lassacskán elkészül, és ugyan fáradjunk már át hozzájuk egy kis tesztelésre. Az üzenetet vettük, kommandónk már elindult a célpont felé (legutóbb a Deák térről adtak életjelet, tehát már közel járnak), kíváncsiak vagyunk, sikerült-e átugraniuk a fejlesztő srácoknak a Panzersszel magasra tett lécet.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Tomb Raider Chronicles

A negyedik Tomb Raider epizód végén szegény Larára egy egész piramis omlott rá, a rajongók pedig tűkön ülve várták, mi lesz a kalandor hölgy további sorsa. A fejlesztők csak tovább húzták a játékosok idegeit a Chronicles résszel, az ugyanis Ms. Croft temetésén játszódik, ahol a hősnő barátai felelevenítik Lara régebbi kalandjait – ezeket a visszaemlékezéseket kell végigjátszanunk a klasszikus urgrabugráló-lövöldözős stílusban következő számunk teljes játékában.

MINIMUM GÉPIGÉNY: P2 300 MHz, 16 MB RAM, 4 MB VRAM, 300 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. május 12-én jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:

Tomb Raider Chronicles

A KÖVETKEZŐ PC GURU MÁJUS 12-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Chicken Little / Crashday / MX vs. ATV Unleashed / Rainbow Six: Lockdown / Stubbs the Zombie / Star Wars: Empire at War / The Movies / Timeshift

Animációk: 25 to Life / Age of Pirates / American Conquest: Divided Nation / City Life / Dark Messiah of Might & Magic / Elders Scroll 4 Oblivion / Empire Earth 2: Art Of Supremacy / Everquest 2: Kingdom of Sky / Ford Street Racing / FUEL / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Ghost Recon: Advanced Warfighter / GTR 2 / Heroes of Might & Magic 5 / Pirates of The Burning Sea / Splinter Cell: Double Agent / The Godfather / War Front

Javítások: Age of Empires 3 v1.04 / Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11 / Chaos League: Sudden Death v2.03 / Singles 2: Triple Trouble v1.3 / Starcraft v1.13f / Vampire The Masquerade: Bloodlines v2.0

Mozielőzetesek magyar felirattal: Firewall / Mission Impossible 3 / Open Season / Pirates of the Caribbean 2 / Poseidon / The Break Up

Shareware játékok: Arklight / City Magnate / Cubology / Flatspace 2 / Goldminer Vegas / Magic Match / Mirror Magic / Pacrush / Runic One / Sea War

Állandó rovataink: Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Fociviláq / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: 25 to Life / Dark Messiah of Might and Magic / Neverwinter Nights 2 / Rainbow Six: Lockdown / Race Driver 3 / +10 kép a Gamewallpapers.com oldalról!

Extrák: Trackmania Nations (Teljes verziós autóverseny!) / UFO 1-2 / 3DMark 06 v1.02 / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Kiegészítések játékokhoz (mod-ok): Battlefield 1942 Pirates!

Képek a kulisszák mögül / Képek a kulisszák:

Képek a kulkoldában: Age of Conan: Hyborian Adventures / Air Conflicts / City Life / Crash Dummy vs. the evil D-Troit / Daemonica / DEFCON / FUEL / Galactic Civilizations II: Dread Lords / Gods and Heroes: Rome Rising / Grotesque / Heavy Duty / Hero's Journey / Paradise / PRISM: Threat Level Red / Red Baron / Red Orchestra: Ostfront 41-45 / Refuse: Home, Sweep Home / Rogue Trooper / The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II / Rush for Berlin / The Regiment / The Sims 2: Open for Business / There Is Only War / War on Terror / Word of Chaos / World of Warcraft: The Burning Crusade

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Antivirus / Norton Antivirus frissítés (2006.01.27) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CD-RWin 4.0b / Ahead Nero 7.0.1.4b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.12 / DirectX 9.0c / Total Commander v6.53 / Ad-Aware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.01 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.7.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0

Commandos Strike Force **Demó**

Battle for Midle Earth 2 **Demó**

War on Terror **Demó**

DVD ROM Dupla DVD

8 Demo
35 Videó

teljes játék:
CHAOS League

Halo 2

A Carmageddon és a Destruction Derby különleges elegye. **Demó**

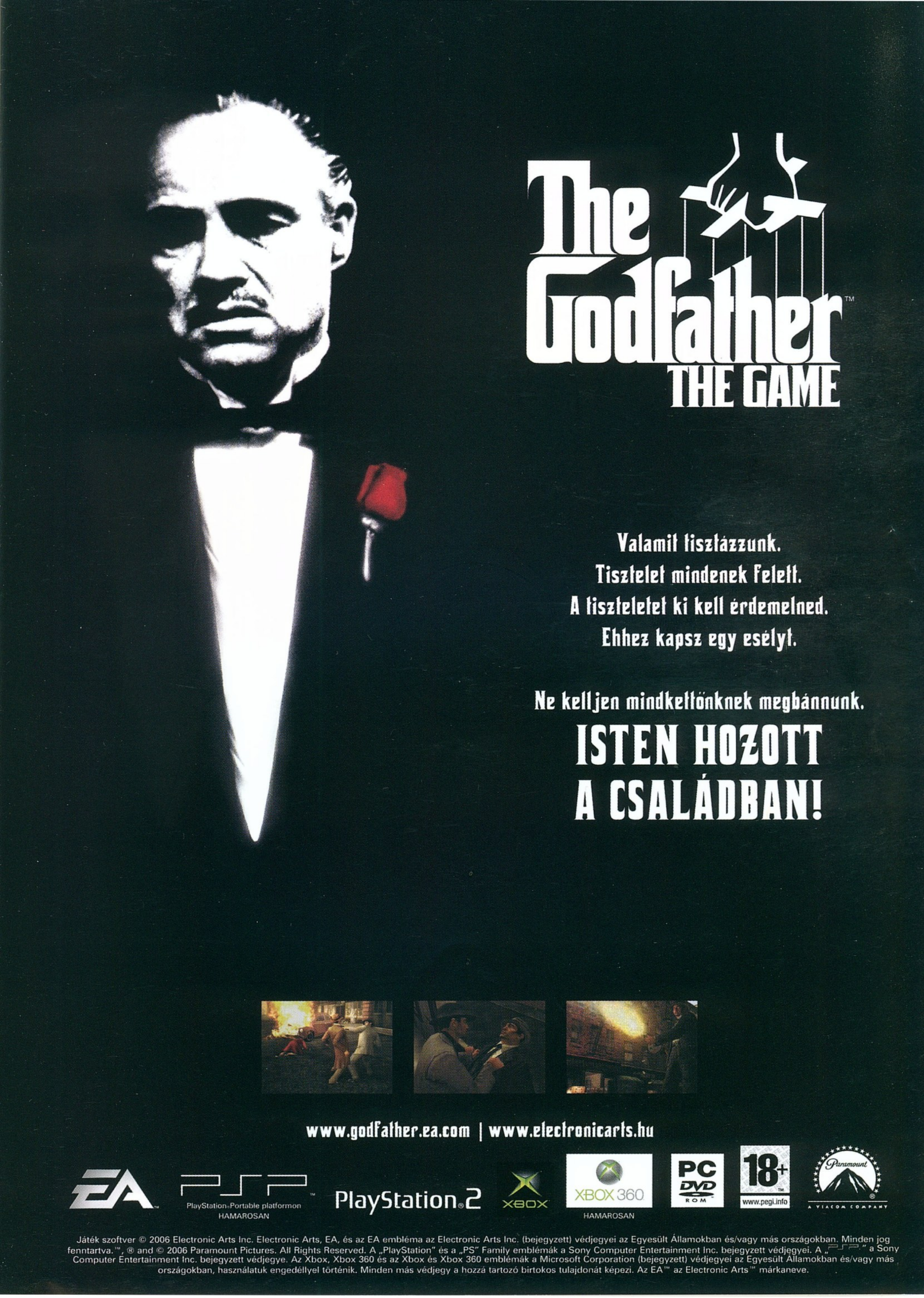
Crysis

Nézd meg, hogyan működik a Source motor a Might&Magic világában. **Videó**

no. 04 PC GURU

DVD ROM Dupla DVD

CHAOS League


The Godfather™
THE GAME
Valamit tisztázzunk.
Tisztelet mindenek felett.
A tiszteletet ki kell érdemelned.
Ehhez kapsz egy esélyt.
Ne kelljen mindkettőnknek megbánnunk.
ISTEN HOZOTT
A CSALÁDBAN!
www.godfather.ea.com | www.electronicarts.hu
PlayStation Portable platformon
HAMAROSAN
PlayStation 2
XBOX
XBOX 360
HAMAROSAN
PC DVD ROM
18+
www.pegi.info
A VIACOM COMPANY
Játék szoftver © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva.™, ® and © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. A „PlayStation” és a „PS” Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A „PSP” a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. Az Xbox, Xbox 360 és az Xbox és Xbox 360 emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, használatuk engedéllyel történik. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA™ az Electronic Arts™ márkaneve.

Zene új szemszögből
• Zenegép, kamera és telefon egy készülékben
• 1 GB-ra bővíthető memória, mely akár 750 CD minőségű szám tárolására alkalmas
• 2 megapixeles kamera 4-szeres digitális zoom
Gyere el április második felében a Nokia mintaboltokba, és vedd kezedbe az új Nokia 3250-et!
Interneten: www.nokia.hu/3250
Mobilról: mobil.nokia.hu
NOKIA 3250
XpressMusic
Club NOKIA
Csatlakozz a Club Nokiához!
www.nokia.hu/clubnokia
NOKIA
Connecting People
© 2006 Nokia. A memóriakártya mérete a megvásárolt csomag típusától függően változhat.
Nokia Ügyfélszolgálat: 06-1/382-1150